PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android • Retro

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 261

HOBBY CONSOLAS



Las 10 claves de

METAL GEAR SOLID V

El secreto mejor guardado de Kojima

ESPECIAL

Wii U

¿Qué futuro le espera?

Todos se enamoran de

BIOSHOCK INFINITE

Te contamos por qué es el juego de moda

Acción y terror en

RESIDENT EVIL REVELATIONS

¡Un zombi me ha mordido en HD!

¡LA BATALLA HA COMENZADO!

BATTLEFIELD 4

¿El shooter al que jugarás este año?

GRATIS ¡POSTER DOBLE!



+ SAINTS ROW IV | DEAD ISLAND RIPTIDE | FIFA 14 | THIEF | FIRE EMBLEM AWAKENING | METRO LAST LIGHT



DE LOS CREADORES DE MORTAL KOMBAT

INJUSTICE

GODS AMONG US

2012 BEST OF GAME CRITICS AWARD WINNER

¿QUÉ PASARÍA SI NUESTROS GRANDES HÉROES SE CONVIRTIESEN EN NUESTRA MAYOR AMENAZA?







DISPONIBLE 19 ABRIL 2013

WWW.INJUSTICE.COM FACEBOOK.COM/INJUSTICEGAME







Muchas incógnitas en el frente de batalla



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas
jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Estos días ando enfrascado en la lectura de The Pacific, el libro oficial de la serie de HBO que cuenta la campaña del Pacífico en la Segunda Guerra Mundial. Gracias a él he conocido la historia de John Basilone ("Manila" John), un marine que recibió la Medalla de Honor por su heroica hazaña en la batalla de Guadalcanal: lideró la unidad que resistió el ataque de unos 3.000 japoneses durante tres días seguidos sin descanso. Al final solo sobrevivieron otros dos hombres y él con dos ametralladoras y casi sin munición. Entrando en comparaciones bélicas (y desvariando un poco, lo reconozco) me dio por pensar que también *Battlefield 4*, nuestro juego de portada, se va a enfrentar cuando salga a una situación en la que le van a llover tiros por todas partes. Dejad que os lo explique.

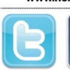
La primera gran amenaza viene de Call of Duty, su rival más directo en el género de los shooters bélicos. Esta saga se ha atrincherado en su posición de privilegio y está dispuesta a defenderla con uñas y dientes. Es cierto que aún no ha habido ningún anuncio oficial de una nueva entrega para este año, pero no puedo imaginar que Activision vaya a dejar sin munición a la enorme legión de fans de la franquicia. Espero que pronto tengamos noticias que daros.

Otro flanco a proteger es el de GTA V, porque se va a llevar una parte importante del pastel de las ventas del final de año. El juego de Rockstar saldrá en septiembre, pero no cabe ninguna duda de que seguirá pegando fuerte durante la campaña de Navidad, que es cuando se desplegarán también los soldados de *Battlefield 4*.

Las nuevas consolas son el último frente abierto para un juego que se supone que saldrá en PS4 y Xbox 720. La incertidumbre sobre su fecha de lanzamiento y la pasta que tendremos que gastar para llevárnoslas a casa supone otro fáctor de riesgo en este conflicto. ¿Como reaccionarán los jugones? ¿se lanzarán a comprar o esperarán a cubierto? Tendremos la respuesta en unos meses, pero no bajéis la guardia mientras tanto.

SÍGUENOS EN:

HOBBYCONSOLAS
www.hobbyconsolas.com



@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas

http://bit.ly/Vq68jl

LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es
@DMHobby

Decía el filósofo... que solo anhelan la guerra los hombres que no han estado en ella. En mi caso, además, el anhelo de *Battlefield 4* es mayor, porque es muy posible que lo disfrute en una consola de próxima generación. Tengo tantas ganas, que casi me sirven de consuelo por la triste desaparición de Lucasarts.

DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

I need a hero. El loco de Masacre me ha dejado de esta guisa para celebrar que en este número llevamos un póster exclusivo del gran Salva Espín. Encima, se anuncia nuevo Batman y llega Injustice. Los superhéroes nunca han dejado de estar de moda, pero hay una diferencia: ahora, la mayoría de sus juegos molan.



JOSÉ LUIS SANZ
Director de Hobbyconsolas.com
joseluis.sanz@axelspringer.es
@jlsanzf

¿Guerra de shooters? *Battlefield 4* sigue empeñado en hacerle la guerra a *Call of Duty* (*Modern Warfare*), aunque no sabemos todavía si lo hará para las consolas de ahora o las del futuro. Tiene una pinta espectacular pero por el momento, y mientras Electronic Arts no descubra su chistera, yo no cambio de "shooter". ¡Faltaría más!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 261



PÁGINA 30 REPORTAJE

LA GUERRA EN BATTLEFIELD 4

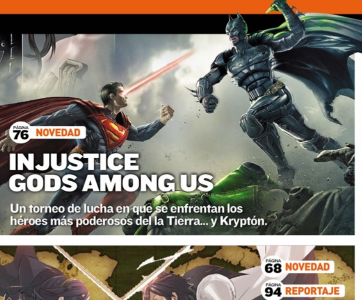
Hemos desplegado nuestras tropas en las oficinas de DICE, en Estocolmo, para conseguir información detallada del "shooter" más real.

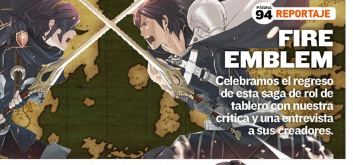


PÁGINA 38 REPORTAJE

MGS V: THE PHANTOM PAIN

Revelamos las 10 claves fundamentales que tienes que saber sobre este juego.









DEL "PRIME TIME" A NUESTRA CONSOLA

Juegos basados en series de TV

A nadie le sorprende el éxito que están alcanzando las series de televisión: actores de primera, buenos argumentos, gran presupuesto... Y claro, los videojuegos se han subido al carro de este triunfo arrollador con adaptaciones... no siempre afortunadas.



THE WALKING DEAD

- Videojuego Telltale/ 2012
- Serie AMC/ 2010

Una aventura gráfica por capítulos con nuevos personajes que se mueven por el mismo universo que la serie y el cómic original. Algunos secundarios coinciden.

THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT

- Videojuego Activision/ 2013
- Serie AMC/ 2010

El juego licenciado es un "shooter" en primera persona bastante flojo, pero que aprovecha uno de los mejores personajes de la serie: el superviviente Daryl Dixon (y su ballesta).



- **Videojuego** Sony/ 2005
- **Serie** FOX/ 2001

Las aventuras de Jack Bauer y su familia (además del presidente Palmer) se reprodujeron con impresionante fidelidad en esta aventura.





ALIAS

- **Videojuego** Acclaim/ 2004
- **Serie** ABC/ 2001

La serie de espionaje interpretada por Jennifer Garner se convirtió en un juego de infiltración y artes marciales.

GREY'S ANATOMY

- **Videojuego** Ubisoft/ 2009
- **Serie** ABC/ 2005

Los amoríos de la serie de TV se entrecruzan con secciones de cirugía en un título que sólo apareció en Wii.







- **Videojuego** Cyanide/ 2012
- **Serie** HBO/ 2011

La adaptación solo conserva la banda sonora y un puñado de secundarios... suficiente para atraer a los fans más acérrimos de la serie de moda.



CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

- **Videojuego** Ubisoft/ 2003
- **Serie** CBS/ 2000

La serie (tanto Las Vegas como Miami y New York) se ha adaptado repetidas veces con desigual fortuna.



- **Videojuego** Ubisoft/ 2008
- **Serie** ABC/ 2004

Via Domus era un "spin off" de lo que ocurría durante la serie, con personajes adicionales y un argumento bastante decepcionante.



The Sopranos

- **Videojuego** THQ/ 2006
- **Serie** HBO/ 1999

Bajo el título *Road to Respect* se escondía un juego de peleas bastante simple, protagonizado por un personaje que no estaba en la serie de TV.

La imagen

Joakim Mogren era Kojima, el ideólogo de Metal Gear Solid V

Estaba cantado, pero ya sabemos con certeza quién era el misterioso Joakim Mogren que estaba dirigiendo el no menos misterioso *The Phantom Pain*. En la reciente GDC, Hideo Kojima por fin se quitó la careta para anunciar que el título es, en realidad, *Metal Gear Solid V*.

Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



¿Acertaría Xbox 720 si apostara por el online obligatorio?





Sí

Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Internet está en todas partes

No es seguro que Microsoft vaya a apostar por la conexión online obligatoria para jugar con 720, aunque cuando el río suena... Sin embargo, si se cumplen los rumores, no es para rasgarse las vestiduras. Hoy en día tener Internet en casa es tan habitual como tener una televisión: me atrevería a decir que es, incluso, más necesario. Ya en esta generación, el juego online ha sido el pan nuestro de cada día; en la siguiente, lo será aún más. Lo que realmente importa es si Xbox Live seguirá siendo de pago o no.



No

David Martínez
Redactor jefe de Hobby Consolas

Un elemento limitador y de control

No quiero ensañarme contigo, Rafa, porque lo tengo muy fácil. Hoy en día el usuario puede elegir si se conecta o no libremente, y así permitir que sus amigos (y Microsoft) sepan lo que está haciendo, pero... ¿hacerlo obligatorio? ¿Qué pasa si me llevo la consola al pueblo, donde no tengo Internet? ¿O si la máquina se empeña en interrumpir mis partidas con actualizaciones? No ofrece ninguna ventaja, sólo limitaciones, y un control DRM que evitará que use mi juego en la consola de un amigo.

SUBEN

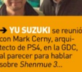
→ **THE WALKING DEAD,** la genial aventura de Telltale Games, llegará a España en formato físico el 10 de mayo con subtítulos en castellano.



→ **DUCK TALES REMASTERED,** una revisión en HD del juego de NES, llegará en formato descargable a PS3, 360 y Wii U en verano.

→ **CRYTEK USA** ha manifestado (parece que esta vez ya en serio) su interés por continuar la saga *Darksiders*, tras el cierre de THQ.





→ **YU SUZUKI** se reunió con Mark Cerny, arquitecto de PS4, en la GDC, al parecer para hablar sobre *Shenmue 3*...

BAJAN



→ **FINAL FANTASY X HD** llegará acompañado de *X-2* en PS3. Sin embargo, en PS Vita, se venderán por separado.

→ **EL DESDÉN** de algunas compañías hacia Wii U, que no recibirá ni *Dead Island Riptide* ni *Saints Row IV* ni *Battlefield 4*.

→ **SURVIVAL INSTINCT,** el shooter de Activision basado en la serie *The Walking Dead*, que ha resultado ser un título de espanto y pavor.

→ **LUCAS ARTS** cierra sus puertas por decisión de Disney, pese a su larga trayectoria. Eso conlleva la cancelación de *Star Wars 1313*.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Ken Levine
Creador de *Bioshock*

"Hemos "matado" la película de *Bioshock* porque el director Gore Verbinski no quería hacerla sólo con 80 millones."



Mark Rein
Vicepresidente de Epic Games

"Sony acierta asemejando el hardware de PS4 al del PC. Tiene 16 veces más memoria que PS3, y eso es una locura."



Peter Moore
Jefe de Operaciones de Electronic Arts

"Las consolas son aún una parte fundamental de nuestro negocio. Es pronto para hablar de su muerte."

MOLA





Que uno de los protagonistas de *Kane and Lynch* se parezca a Santiago Segura, pero en versión mafiosa. Parece lógico pensar que los desarrolladores del juego se inspiraron claramente en el estilismo del bueno de Santiago Segura para poner guapo a su personaje. El actor debería cobrarles derechos de imagen o, si no, llamar a su álter ego Torrente para que les explique cuatro cositas.

Las falditas de Kratos, que, no se sabe cómo, le permiten guardar todos los objetos... Pese a su brutalidad, tiene su lado femenino. No solo lleva falditas, sino, al parecer, también un bolsito sin fondo.

Los efectos de luz en *Tomb Raider*. Casi se hace necesario utilizar gafas de sol. Antes Lara cegaba con su belleza; ahora es ella la cegada por la belleza del entorno.

Que, tras más de 250 horas, aún me queden cosas por hacer en *Skyrim* y sus expansiones. Así da gusto. Lástima que, para mantener el equilibrio, otros sólo duren seis horas

La ilusión de rememorar grandes títulos dentro de nada, como *Kingdom Hearts*. Los "remakes" tienen un lado malo y otro bueno: no innovan, pero la nostalgia que desprenden lo compensa con creces.

Que aún no le hayan lavado la boca con jabón a Dante en *DmC*. No paro de reírme cuando vacila a los demonios. Anda tan sobrado de gracia como falto de misericordia, sí.

La iniciativa de Verónica Boquete, jugadora de la selección, para que incluyan equipos femeninos en *FIFA*. En Estados Unidos el fútbol femenino tiene mucho tirón, así que estaría justificado.

Una portada del estilo de la de *GTA*, pero con los miembros de Hobby Consolas. Estamos ya en negociaciones con Rockstar para protagonizar algún "spin off" de la saga.



El parecido físico entre Booker DeWitt, protagonista de *Bioshock Infinite*, y Xabi Alonso, el jugador del Real Madrid.
El peinado y la barbita de cuatro días les hacen casi gemelos, desde luego. Además, si en el fútbol existe ya la figura del "falso 9", podría introducirse también la del "falso pastor"...

NO MOLA

Que en el *Pro Evolution Soccer* te piten algunos fueras de juego por la uña del pie.
Este discurso quejoso recuerda al de cierto entrenador, que una vez tuvo la genialidad de criticar un acierto arbitral, al decir que un linier con buena vista les había anulado un gol que sólo era fuera de juego por dos centímetros. Ojalá el fútbol real dispusiera de tecnología como la de *PES*.



Comprarte un juego de segunda mano y tener que pagar de nuevo por el pase online. ¿"De nuevo"? Si el juego es de segunda mano, lo estarás pagando por primera vez, ¿no?

Los pósters dobles cuando no sabes cuál poner. Dilema existencial donde los haya. Puedes variar la cara cada cierto tiempo o incluso comprar la revista dos veces...

Que Ubisoft lance cada año un *Assassin's Creed*. ¡Nos vamos a empachar de asesinos y templarios! El empacho lleva siendo un hecho desde hace tiempo. La entrega de 2014 se titulará "El asesino de los huevos de oro".

Que haya juegos en la Store más caros que en edición física... Les falta el loro en el hombro. Debe de ser por el encanto del formato virtual-intangible de los juegos. Si no, no se explica.

Que *Metal Gear* me dure seis horas y 33 minutos. Te lo has acabado casi en menos de lo que se tarda en ir al médico y cumplir su típica sugerencia: "Diga 33"...

Que lo llamen *Assassin's Creed IV: Black Flag*, cuando deberían llamarlo *Assassin's Creed: Wind Waker*, por el tema de las islas y los barcos. Link tampoco inventó la pólvora, pero sí se tienen un aire...

Que saquen entregas de *Assassin's Creed* cada poco. ¿Veremos en el próximo a Jack Sparrow? ¿Algún palo más para la saga?



No somos el tío Gilito como para poder comprar todos los títulos que acaban de salir o que están por llegar.
En realidad, el tío Gilito es más agarrado que un chotis, así que se hace difícil imaginarle comprando videojuegos... A él le basta con su "piscina" de oro para pasárselo en grande.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es

O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
20.500 EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas
10.900 EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas

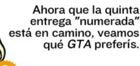
COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Cuál es vuestro Grand Theft Auto favorito?

Ahora que la quinta entrega "numerada" está en camino, veamos qué *GTA* preferís.



1 San Andreas 62%

¿Había alguna duda? El gigantesco mapa que poseía, la infinidad de posibilidades de juego y su planteamiento adulto marcaron a los usuarios de PS2, Xbox y PC. Así lo habéis recompensado con vuestros votos. Para muchos, este título, que cuenta con 9 años a sus espaldas, aún no se ha superado.

2 Vice City 23%
3 GTA IV 11%
4 GTA III 3%

A ESTE JUEGO LE FALTA UN HERVOR

Juegos lanzados sin pulir

TOMB RAIDER

El regreso de Lara Croft ha sido triunfal, de eso no cabe duda. Sin embargo, también se han colado algunos "glitchs" de lo más curioso. Objetos y armas que flotan, paredes invisibles donde no toca... Ojo al pelo de Lara, que en ocasiones se deforma... ¡y en otras desaparece! En esta



imagen la veis rapadita, por ejemplo... Estos fallos no dejan de ser curiosidades, pero también nos habéis comentado otros en los que miss Croft se queda atascada y toca cargar la partida anterior. Tranquilos, se trata de casos aislados, pero desde luego es un fastidio. Por si Lara no tuviera bastante con los golpes que se da...

Linkados a Youtube

Por Pedroconsolas

Nuestro vídeo más exitoso

Soy uno de los dos integrantes del canal Hermanos Consolas. Nuestro vídeo de Youtube más visitado fue el de un museo que hicimos en casa destinado a los videojuegos y a las consolas, donde grabamos todo como ha quedado y es nuestro estudio de grabación. ¿Por qué atrajo tanto las visitas? Quizá porque a la gente le gusta conocer cómo viven otras personas que comparten sus aficiones, "cotillear" sus pertenencias. Si queréis que vuestro canal de Youtube sea popular, pensad siempre en lo que vuestros visitantes esperan de vosotros, poneos en su piel y acertaréis.



La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

Si quiere pasar desapercibido, ¿por qué Sam Fisher lleva tantas luces?

Pablo L. Guerrero
"Porque al pobre chaval le faltan luces en la cabeza."

Cristian Rebull Cabrera
"Para que los enemigos piensen... ¿Esto qué es? ¿Un predator? ¿Adornos de Navidad?"

Elena Moreno Bachs
"Si son luces rojas, para que no pase el enemigo. Si son verdes, para que pasen. Seguridad vial."

Andrés Goni
"Porque él, en realidad, siempre soñó con ser torero. Por eso quería un traje de luces."

Kilian Ojeda
"Para que las mujercitas se fijen en él. En estos tiempos, para ligar hay que ser ingenioso."

LO MEJOR DEL TIMELINE



Samuel Santiago (Facebook)
"No hay nada como ir matando enemigos por los bosques como Jennifer Lawrence en *Los Juegos del Hambre* con el nuevo *Tomb Raider*."



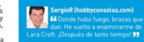
Guillermo Durà (Facebook)
"¿Por qué en *Bioshock Infinite* no han incluido la parte que mostraron en el E3 2012? ¡Me entristece, porque molaba mucho!"

Franses de Dios (Facebook)
"Muy bonito el *Battlefield 4*, pero sigue siendo un tráiler. Todavía no veo novedades reales en el formato del shooter en primera persona."

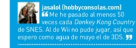


David Fernández (Facebook)
"Es de agradecer que *Hobby Consolas* se esfuerce por incluir reportajes exclusivos. Hoy en día, con Internet, es lo que justifica su compra."

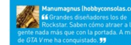
@SergioUfarte (Twitter)
"Boba Fett iba a ser el protagonista del cancelado *Star Wars 1313*... ¡Noooooo! ¡Walt Disney, te odio! #DEPLucasArts"



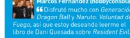
SergioR (hobbyconsolas.com)
"Donde hubo fuego, brasas quedan. He vuelto a enamorarme de Lara Croft. ¡Después de tanto tiempo!"



jasalol (hobbyconsolas.com)
"Me he pasado al menos 50 veces cada *Donkey Kong Country* de SNES. Al de Wii no pude jugar, así que espero como agua de mayo el de 3DS."

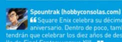


Manumagnus (hobbyconsolas.com)
"Grandes diseñadores los de Rockstar. Saben cómo atraer a la gente nada más que con la portada. A mí la de *GTA V* me ha conquistado."



Marcos Fernández (hobbyconsolas.com)
"Disfruté mucho con *Generación Dragon Ball* y *Naruto: Voluntad de Fuego*, así que estoy deseando leerme el libro de Dani Quesada sobre *Resident Evil*."

dark_28a (hobbyconsolas.com)
"Igual que en los últimos días de vida de PS2 apareció *God of War 2* y lo partió, *The Last of Us* exprimirá la PS3 hasta su límite. Será la guinda de esta generación."



Spountrak (hobbyconsolas.com)
"Square Enix celebra su décimo aniversario. Dentro de poco, también tendrán que celebrar los diez años de desarrollo de *Final Fantasy versus XIII*..."

RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

Las rumores sobre Xbox 720 empiezan a inquietar... no es para menos

A quién seguir



Criterion
Están trabajando en nuevo juego de coches. ¿Otro *Need For Speed* o algo diferente?



Ninja Theory
Otros que afirman que pronto enseñarán lo nuevo tras su DmC. Atentos...



Torment: Tides of Numen.
Ha conseguido el record de financiación de un juego en Kickstarter: 4 mill. $

Tendencias

- Destiny
- Kickstarter
- ProjectTitan
- #JusticeLeague
- Sandbox
- eShop
- #line
- Avatar



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Polémica consolas



Xbox720 @Adam_Orth
El director creativo de Microsoft Studios, Adam Orth, afirmó en Twitter que no entiende por qué se está haciendo un drama si 720 exige conexión permamente. Microsoft ni confirma, ni desmiente.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Y aunque Microsoft se ha disculpado por estas declaraciones, el asunto sigue sin aclararse. Teniendo en cuenta que esto podría "capar" los juegos de segunda mano, tiendas e incluso algunas compañías han puesto el grito en el cielo. Por no hablar de los usuarios... El asunto es más que serio.



DudasOuya @Theverge
La web The Verge (y también Engadget) han criticado algunos aspectos de OUYA, la consola Android financiada en Kickstarter. Sus responsables replican que solo se trata de versiones prematuras.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Su lanzamiento está previsto para el mes de junio, pero es cierto que aún genera muchas dudas. El hecho de que esté basada en Android es muy prometedor, pero la cuestión es si su creadores van a poder crear una máquina potente y fiable.

Compañías

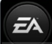


CierreLucasArts @Disney
Disney ha comunicado el cierre de LucasArts pasando de un modelo de desarrollo interno a uno de licencias. Los dos proyectos que había en marcha, *Star Wars 1313* y *SW First Assault* han sido cancelados.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Está claro que tiene que ver con que la industria no pasa por su mejor momento, pero también es una cuestión de estrategia de negocio: ¿Para que mantener un estudio si tienen licencias por las que otras desarrolladoras matarían? Que hagan los juegos otros y Disney hace caja...



ElectronicArts@TheConsumerist
El medio The Consumerist ha realizado un concurso en el que los usuarios votan a la peor compañía en USA. Electronic Arts ha ido eliminando rivales y ha sido la clara ganadora.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Parece que el polémico modelo de micropagos, los problemas con *SimCity* y algunos lanzamientos fallidos son las razones. El gran Peter Moore, su CEO, ha admitido errores, pero también aciertos. En el concurso se fijan más en los primeros...

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE MARZO

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Tomb Raider	PS3	-	1
2	God of War Ascension	PS3	-	1
3	Gears of War Judgment	360	-	1
4	StarCraft II: Heart of the...	PC	-	1
5	Naruto Shippuden Ult. 3	PS3	-	1
6	Call of Duty: Black Ops II	PS3	1	5
7	Luigi's Mansion 2	3DS	-	1
8	Tomb Raider	360	-	1
9	FIFA 13	PS3	2	7
10	Bioshock Infinite	PS3	-	1



Por plataformas

PS3
1. Tomb Raider
2. God of War Ascension
3. Naruto Shippuden Ult. 3
4. CoD: Black Ops II
5. FIFA 13

XBOX 360
1. Gears of War Judgment
2. Tomb Raider
3. Bioshock Infinite
4. Naruto Shippuden Ult 3
5. Gears of War 2

Wii U
1. Monster Hunter 3 Ult.
2. Lego City Undercover
3. New S. Mario Bros U
4. Assassin's Creed III
5. Need for Speed: MW U

Wii
1. Just Dance 4
2. Super Mario Galaxy
3. Pro Evolut. Soccer 2013
4. Skylanders Giants
5. Inazuma Elev. Strikers

3DS
1. Luigi's Mansion 2
2. Monster Hunter 3 Ult.
3. Metal Gear Solid 3D
4. Castlevania: Mirror of...
5. N. Super Mario Bros 2

NDS
1. Monster High: Patinaje
2. Pokémon Edic. Negra 2
3. Pokémon Edic. Blanca 2
4. Dora la Exploradora
5. Scribblenauts

PS VITA
1. FIFA 13
2. CoD: Black Ops Declas.
3. Need for Speed Most W.
4. Sly Cooper: Ladrones...
5. Touch my Katamary

PC
1. StarCraft II: Heart of...
2. SimCity
3. StarCraft II
4. Los Sims 3: Movida...
5. Tomb Raider

Tomb Raider
La aventura de Lara Croft en una isla perdida del Pacífico se ha convertido en uno de los candidatos más potentes a ser el juego del año, y eso se ha reflejado en sus ventas en todo el planeta, incluido el mercado español.

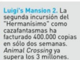
God of War Ascension
Kratos ha vuelto por sus fueros en esta precuela, que ahonda en su traumático pasado, antes de ser un dios.

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 25 al 31 de marzo — Datos cedidos por VGChartz

1. Luigi's Mansion 2 3DS
2. Fate / Extra CCC PSP
3. Animal Crossing: New Leaf 3DS
4. One Piece: Pirate Warriors 2 PS3
5. Muramasa: The Demon Blade PS Vita
6. Dragon Quest X Wii U
7. Dungeon Travelers 2: Ouritsu... PSP
8. Pro Yakyuu Spirits 2013 PS3
9. Game & Wario Wii U
10. Pro Yakyuu Spirits 2013 PSP



Luigi's Mansion 2. La segunda incursión del "Hermanísimo" como cazafantasmas ha facturado 400.000 copias en sólo dos semanas. *Animal Crossing* ya supera los 3 millones.

En EE.UU.

Del 24 al 30 de marzo — Datos cedidos por VGChartz

1. Bioshock Infinite Xbox 360
2. Luigi's Mansion 2 3DS
3. Bioshock Infinite PS3
4. Bioshock Infinite PC
5. Gears of War Judgment Xbox 360
6. Pokémon Mundo Misterioso 3DS
7. God of War Ascension PS3
8. Army of Two: The Devil's Cartel Xbox 360
9. The Walking Dead: Survival Instinct Xbox 360
10. Lego City Undercover Wii U

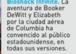


Bioshock Infinite. La aventura de Booker DeWitt y Elizabeth por la ciudad aérea de Columbia ha convencido al público estadounidense, en todas sus versiones.

En Gran Bretaña

Del 24 al 30 de marzo — Datos cedidos por VGChartz

1. Bioshock Infinite Xbox 360
2. Bioshock Infinite PS3
3. Gears of War Judgment Xbox 360
4. Tomb Raider Xbox 360
5. Luigi's Mansion 2 3DS
6. Tomb Raider PS3
7. FIFA 13 Xbox 360
8. Lego City Undercover Wii U
9. Bioshock Infinite PC
10. Army of Two: The Devil's Cartel Xbox 360



Gears of War Judgment. La precuela de la saga exclusiva más prolífica de Xbox 360 ha cautivado al público británico, igual que *Tomb Raider*, que se mantiene fuerte en el ranking de ventas.

La cifra

1.100.000

copias de StarCraft II: Heart of the Swarm se vendieron en las primeras 48 horas desde que se puso a la venta.

NUEVOS DATOS **PS4 - PC**

La vuelta del encapuchado original

El año que viene podremos disfrutar de Thief, el "reboot" de una saga que puso de moda el sigilo mucho antes de que *Assassin´s Creed* o *Dishonored* llegasen a las consolas.

Después de lo bien que le ha sentado el "lavado de cara" a Lara Croft en el último *Tomb Raider*, Eidos Montreal (también responsables de *Deus Ex Human Revolution*) ha decidido recuperar otra saga mítica ¡para la próxima generación de consolas! En *Thief* controlamos a Garrett, un misterioso ladrón que se mueve por la ciudad sin dejar huella. Aún desconocemos los detalles del argumento, pero lo que sí podemos confirmar es cómo se moverá por los escenarios. Y es que Garrett tendrá que pasar desapercibido la mayor parte del tiempo; eso incluirá trepar por los tejados, utilizar armas silenciosas (como el arco o una daga de doble filo) y mantenerse entre las sombras.

La potencia de las nuevas consolas no sólo respaldará unos gráficos más detallados (con el objetivo de mantener una tasa de refresco de 30 fps constantes) con efectos realistas y entornos más grandes, sino que se va a aprovechar para poner en juego una Inteligencia Artificial superior. La libertad de movimientos de Garrett y la cantidad de misiones secundarias que salpicarán *Thief* también serán algo digno de mención.

Aún no sabemos la fecha de lanzamiento definitiva, ni las plataformas (por el momento sólo se han confirmado PS4 y PC, aunque se insinúa que también estará presente en la futura Xbox). Por otro lado, en el estudio de desarrollo se han apresurado en decir que no tendrá modo multijugador competitivo "para no desviar el esfuerzo del equipo de la historia principal", pero por contra sí podríamos tener la posibilidad de competir en desafíos independientes, con una clasificación online.

Las habilidades de un ladrón



POR LOS TEJADOS. Garrett se mueve entre azoteas, utilizando garfios, cuerdas y su agilidad. Así podremos espiar a los enemigos.



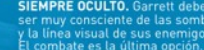
LA MIRADA DE LADRÓN nos permite identificar, de un vistazo, los objetos interactivos que hay en cada estancia, y no son pocos.



EL ARCO continuará siendo el arma de moda en la próxima generación de consolas, al menos para un ladrón silencioso.





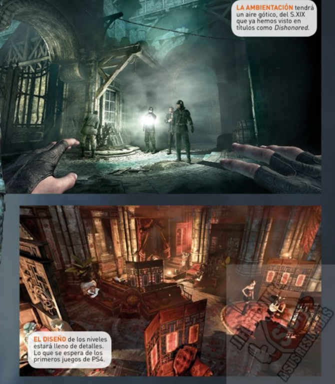


SIEMPRE OCULTO. Garrett debe ser muy consciente de las sombras y la línea visual de sus enemigos. El combate es la última opción.



THIEF reiniciará una saga legendaria de PC que se apoyaba en la infiltración en primera persona.

TENDREMOS LIBERTAD PARA RECORRER UN ENTORNO INMENSO



LA AMBIENTACIÓN tendrá un aire gótico, del S.XIX que ya hemos visto en títulos como *Dishonored*.

EL DISEÑO de los niveles estará lleno de detalles. Lo que se espera de los primeros juegos de PS4.

Un repaso a toda la saga

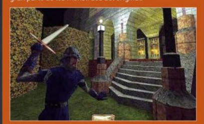
THIEF: THE DARK PROJECT-1998 - PC

Fue uno de los primeros juegos en que la moral del personaje no estaba totalmente definida; Garrett podía jugar en favor de los secundarios o preocuparse sólo de sí mismo. También sorprendió la importancia del sigilo para tratarse de un juego en primera persona.



THIEF II: METAL AGE - 2000 - PC

Esta secuela apenas mostraba mejoras técnicas, pero las misiones eran mucho más variadas, y orientadas al robo en lugar de los combates. También se introdujeron nuevos gadgets en el arsenal de Garrett y se deshecharon gran parte de los monstruos del original.



THIEF D. SHADOW- 2004 - PC/ XBOX

La primera entrega que salió en consola introdujo la perspectiva en tercera persona y nuevas habilidades para la infiltración, como apoyarse contra la pared. También permitía explorar libremente algunos barrios de la ciudad, sin ser un "sandbox" propiamente dicho.



ANUNCIO PS3 - XBOX 360 - PC

El presidente, contra los aliens invasores

El 23 de agosto, llegará Saints Row IV, un sandbox tan hilarante como alocado, en el que contaremos con superpoderes.

El de 2013 será el verano de los "sandbox". El 23 de agosto, un mes antes de que se lance *GTA V*, llegará a las tiendas *Saints Row IV*, que supondrá la deriva total de la saga de Volition Games hacia el desenfreno más alocado. Así, las guerras de pandilleros y mafiosos dejarán paso a la lucha contra una invasión alienígena. Para que el asunto suene aún más disparatado, al poco de comenzar la aventura el líder de los Saints se convertirá en el presidente de los Estados Unidos, como el primer paso para expulsar del planeta a los infames extraterrestres.

Siguiendo la línea de aventuras abiertas como *Prototype* o *Infamous*, el protagonista dispondrá de superpoderes. Podrá correr a toda pastilla, planear por el cielo, lanzar rayos de hielo o mover objetos por medio de telequinesis. Esa será la principal novedad jugable, pues, además de aportar un enfoque disparatado y original, dará pie a múltiples estrategias para progresar en las misiones. Además, podremos interactuar con el entorno, por ejemplo, transformando a personas y vehículos en hielo para luego lanzarlos y hacerlos pedacitos. Podremos incluso jugar en cooperativo con un amigo (no habrá modos competitivos).

Igual que en la tercera entrega, Steelport volverá a ser la ciudad donde se desarrolle la acción. Sin embargo, su estética estará muy cambiada tras la invasión alienígena, con un tono futurista. Habrá nuevas áreas y podremos acceder a los tejados gracias a los superpoderes. Por supuesto, no faltarán los vehículos para desplazarnos. Entre ellos destacarán un "monster truck" y un robot de combate con el que encadenar combos.





LOS PODERES serán muy variados: supervelocidad, vuelo, lanzamiento de rayos de hielo, telequinesis...



LAS ARMAS realmente t... una pistola ... gente y otra...

GUIÑO AQUÍ Y GUIÑO ALLÁ

Saints Row IV se reirá de sí mismo, pero también de otros juegos y clichés del mundo contemporáneo. Sin ir más lejos, la idea de un político-superhéroe recordará en buena medida al actor de acción Arnold Schwarzenegger, que fue gobernador de California. No faltarán las referencias a diversas sagas de ciencia ficción, como *Matrix* (algunos trajes recordarán a los de Neo, Trinity y compañía) e incluso *Mass Effect*, pues el rostro del líder de los Saints será calcado al del comandante Shepard. La película *Desperado* también será parodiada, pues habrá un "skin" de lanzacohetes con forma de funda de guitarra.



ALIENÍGENAS serán
ronchantes. Habrá
para "hinchar" a la
para hacerla bailar.

EL NUEVO SAINTS ROW VA A LLEVAR AL EXTREMO EL TOQUE DE HUMOR Y LOCURA TÍPICO DE LA SAGA

"No nos asusta la salida de GTA V"

Jim Boone, productor del juego, nos explica los porqués de una apuesta tan desenfadada.

¿En qué momento se os ocurre tomar este camino de locura absoluta para la saga *Saints Row*?
Estuvimos mucho tiempo pensando por dónde continuar. *The Third* era ya un título cumbre para nosotros, así que nos dijimos: "¿qué demonios podríamos hacer para ir un paso más lejos?". Eso nos llevó a este camino, teniendo siempre en mente que, fuera lo que fuera, tenía que ser algo aún más divertido. Nunca nos planteamos volver al tono menos alocado de *Saints Row 2*.

¿Cómo llegáis a la idea de convertir al líder de los Saints en el presidente de Estados Unidos?
No es tan extraño como parece. En Estados Unidos, por ejemplo, Arnold Schwarzenegger llegó a ser gobernador de California. Hay cierto realismo. El protagonista de *Saints Row IV* es una celebridad, y pensamos en convertirlo en presidente. Es una idea ridícula, pero, cuando coges el mando, te dices a ti mismo: "Mira, soy el presidente de Estados Unidos". Encaja con la naturaleza de la saga.

***GTA* es una saga que tiene el encanto de mostrarnos una ciudad diferente en cada entrega. En cambio, en *Saints Row* solo hemos tenido Steelwater en las dos primeras entregas, y Steelport en la tercera y la cuarta. ¿Por qué?**
GTA se vuelca mucho en las ciudades, sí, pero nosotros preferimos centrarnos en la diversión: en las armas que puedes usar, en las experiencias que puedes vivir... Para nosotros, la ciudad no importa tanto como la experiencia. En *Saints Row IV*, Steelport tiene más o menos el mismo tamaño que en la tercera entrega, pero hay nuevos elementos, como instalaciones alienígenas. Es una versión más perversa de la ciudad. También hay nuevas localizaciones fuera de la urbe y una estética totalmente diferente.

El juego sale el 23 de agosto, apenas un mes antes que *GTA V*. ¿No os asusta competir con un título así?
Los lanzamientos de los dos títulos están cercanos en el tiempo, y sabemos que *GTA V* va a vender 20 millones de copias sin problema, pero no nos asusta. En términos de competencia, *GTA* puede ser tan rival nuestro como *Assassin's Creed*. Son juegos diferentes. *The Third* salió el mismo día que *Assassin's Creed Revelations*, y funcionó muy bien.

EL SIMPÁTICO JIM BOONE fue el encargado de anunciar el título en un evento celebrado Londres. Rafa estuvo con él.

PRIMER CONTACTO PS3

La feria PAX East fue la elegida para probar lo nuevo de Blizzard

Asistimos a la presentación oficial de Diablo III para PS3 en Boston, pero no fuimos solo a mirar. Pudimos probar qué tal pinta tiene en la consola de Sony y entrevistar a sus creadores.

La reciente PAX East fue el escenario elegido para la presentación en sociedad de la versión de PS3 de *Diablo III*, una de las joyas de la factoría californiana. Nosotros no pudimos aguantarnos las ganas de echarle el guante y fuimos el único medio español que estuvo allí.

Después de probarlo, da la sensación de que en Blizzard nunca se han olvidado de hacer juegos para consolas. Aunque a simple vista (por el apartado técnico) no hay casi diferencias entre las versiones de PC y PS3, se han introducido muchos cambios para adecuar la jugabilidad al mando de la consola. El solo hecho de mover a nuestro personaje con el stick izquierdo ya será un cambio sustancial. Además, con el stick derecho podremos hacer esquives, lo que hará que los combates estén aún más orientados a la acción. También nos ha encantado la nueva interfaz del juego, resuelta con un sencillo menú radial para equipar a nuestro héroe.

Otra novedad será que no tendremos que estar conectados a internet para jugar (la versión de PC nos obligaba a ello). Obviamente, no habrá ningún problema en hacerlo, sobre todo si queremos compartir la aventura con otros amigos, aunque tampoco será necesario, ya que podremos disfrutar del juego al completo con tres amigos sentados en nuestro sofá, jugando offline. Tampoco habrá casa de subastas, aunque podremos intercambiar objetos con otros jugadores. Como veis, la adaptación estará repleta de novedades y cambios de estilo y, a nosotros, nos ha encantado.



EL STAND DE DIABLO III en la feria PAX East fue uno de los más visitados. Las colas para probarlo, gigantes.

EL MULTIJUGADOR nos permitirá jugar online u offline con otros 3 jugadores. Diversión garantizada.

LA VERSIÓN DE PS3 ESTARÁ LLENA DE NOVEDADES Y NO TENDREMOS QUE ESTAR CONECTADOS ONLINE

Hablamos con los artífices de la versión consolera de Diablo III

Josh Mosqueira y Julia Humphreys, dos de los cabecillas en Blizzard nos hablan de Diablo III en PS3 y de cómo ha sido para ellos volver a hacer un juego para consolas.

La pregunta más obvia: ¿qué diferencias notables vamos a encontrar entre la versión de PS3 y PC?
Josh Mosqueira: Desde el día 1 de desarrollo nos hemos centrado en trasladar la experiencia de juego de nuestro RPG de acción estrella a las consolas. La mayor diferencia con la que os vais a encontrar es el control. Al tener control directo sobre el personaje protagonista, la experiencia de juego cambia completamente. Es mucho mas inmersiva.

Dado que en consolas no tenemos decenas de teclas a las que asignar nuestros movimientos, ¿no puede suceder que muchos jugadores se pierdan parte de las habilidades para no tener que cambiar la asignación de los botones todo el tiempo?
JM: No, hemos usado todos los botones del mando de PS3 para poner las habilidades, así que no hemos tenido mucho problema.

¿Tendremos algún tipo de nuevo contenido o posibilidades nuevas con respecto al original de PC?
Julia Humphreys: La novedad de la que nos sentimos más orgullosos es de la incorporación de juego cooperativo local para 4 jugadores en la misma pantalla. Jugar con 3 amigos en tu sofá le añade cierto sentido de colegueo y de fiesta a las partidas.
JM: Además, todo el juego se ha planteado para consolas, no es sólo una copia del juego de PC. Desde las habilidades o los lugares en los que reaparecemos hasta las batallas contra los jefes finales, todo se ha hecho pensando en jugarlo en consola.

JULIA HUMPHREYS, productora senior en Blizzard y **JOSH MOSQUEIRA**, jefe de diseño de la versión de PS3.

> **"LA MAYOR NOVEDAD ES PODER JUGAR EN MODO LOCAL CON 3 AMIGOS"**
> JULIA HUMPHREYS

Después de muchas críticas habéis decidido que no sea necesario estar conectado a internet para jugar (como sucedía en PC). ¿Por qué habéis tomado esa decisión?
JM: Esa es una pregunta muy interesante. Hicimos un estudio sobre los hábitos de comportamiento en los jugadores de consola y descubrimos que la mayoría no juega estando conectado. Incluso se llevan la consola a otro cuarto en el que no hay internet, por ejemplo. Por eso lo hicimos.

Resulta un poco raro para un jugador acostumbrado a las consolas el no poder rotar la cámara con el stick derecho. ¿Pensasteis en incluirlo?
JM: No. La cámara fija es una de las señas de identidad de la saga, así que no quisimos cambiarlo. En su lugar, el stick derecho se usa para esquivar en la dirección que queramos. Aún así, hemos variado la posición de la cámara acercándola un poco para darle mayor espectacularidad.

¿Por qué habéis dejado a un lado las transacciones de objetos con dinero real entre jugadores?
JM: En primer lugar, porque ya no es necesario estar conectado a internet y queríamos que la experiencia offline fuese igual de completa. Además, hemos eliminado mucha cantidad de objetos que dejaban caer los enemigos para no estar todo el tiempo dentro de los menús seleccionando equipamiento.

¿Creéis que los consoleros recibirán a Diablo III con los brazos abiertos como "uno de los suyos"?
JM: Para eso hemos venido hasta aquí (al PAX East). Para comprobar las sensaciones de los que lo juegan. Además, hemos adaptado la experiencia a los gustos consoleros, como en las cinemáticas, por ejemplo.



EL HACK N´SLASH más emblemático de PC llegará este año a PS3 cargado de mejoras y novedades.

Warp Zone



por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Bioshock a través del espejo

¿Habéis tenido la suerte de probar ya *Bioshock Infinite*? Como era de esperar, la pesadilla de Columbia alberga tanta calidad como la de Rapture, 6 años atrás.

Sin embargo, **la percepción de los dos juegos no es la misma**. No me entendáis mal, *Infinite* se está llevando notas altísimas, como la que podéis leer en nuestra revista unas páginas más adelante. Y os aseguro que son bien merecidas. Pocos shooters



EL HANDYMAN quiere abrazarnos. ¿Cómo podríamos decirle que no?

os ofrecerán un guión y una ambientación tan absorbentes como éste. Pero, a la vez, se oye y se lee mucho eso de que "mola, pero no sorprende tanto como el primer *Bioshock*".

Infinite no esconde, sino que **se jacta de sus paralelismos** con ese primer Bioshock: Comstock es un reflejo de Andrew Ryan, la secuencia inicial del juego es la misma que la de *Bioshock* pero al revés, etc. Es como si éste se mirara en un espejo, como si fueran dos caras de una misma moneda... solo que una de esas caras llegó antes.

Dicho de otra forma, si el orden de sus llegadas se hubiera invertido, ahora diríamos "*Bioshock* mola, pero no sorprende tanto como lo hizo *Bioshock Infinite*". A lo que quiero llegar es que **ambos juegos son igual de especiales**, igual de impactantes, así que merece la pena disfrutarlos como tales. Dejad que el falso pastor Ken Levine os guíe.

EN DESARROLLO PS3 - XBOX 360 - PC

Se acerca la hora del mercenario bocazas

El próximo Masacre estará protagonizado por el personaje del mismo nombre. Él no teme la muerte... porque está como un cencerro.

High Moon Studios, los creadores de *Transformers: La caída de Cybertron*, se encuentran detrás de este *Masacre*, un título de acción en tercera persona protagonizado por el mercenario más psicótico y deslenguado de Marvel Comics.

Por supuesto, en el juego aparecerán otros personajes del universo Marvel, como La Muerte (de la que Masacre se enamora) o Cable. Tampoco faltarán las toneladas de armas de fuego y katanas marca de la casa. Debido a esto, tendremos que usar en igual proporción los combates cuerpo a cuerpo y los tiroteos para deshacernos de los enemigos. Como, al igual que Lobezno, Masacre tiene factor curativo, el desarrollo de los combates será absolutamente frenético, sin que apenas nos tengamos que detener a descansar y de tal forma que podamos encadenar combos larguísimos mezclando estocadas y disparos, muy a lo *Devil May Cry*. Los desarrolladores han llamado a este sistema de combate "gun-fu".

Como supondréis los seguidores de Masacre, a este desarrollo violento se unirá un descacharrante sentido del humor, fruto de las múltiples personalidades del "héroe" y de su poco respeto por el propio jugador. ¡No os piquéis si os insulta en algún momento! El juego llegará en algún momento de este verano, así que id afilando la katana.



MASACRE SERÁ TAN HÁBIL CON LOS TIROS COMO CON LA LUCHA CUERPO A CUERPO



Un español en la corte de Marvel

Charlamos con Salva Espín, dibujante de Masacre para Marvel Comics. Este murciano es todo un fan de Hobby Consolas...

¿De qué forma comenzó tu andadura como dibujante?

Salva: Desde pequeño he sido un apasionado del dibujo y de los videojuegos. Como casi cualquier chaval, dibujaba en los márgenes de los libros del cole, en las libretas... A mi padre también le han gustado los cómics desde siempre, así que me iba con él a comprarlos... ¡y sigo haciéndolo hoy en día! Comencé a dibujar mis mini historias hasta que me apunté a Bellas Artes y me marché a Barcelona para buscarme la vida.

¿Y cómo llegaste a entrar en la editorial Marvel?

Salva: En el Salón del Cómic de Barcelona, supe que había un editor de Marvel llamado Nick Lowe "cazando talentos". Ahí fui yo, con mi carpeta de dibujos. No sabía hablar inglés, pero un chaval que había por allí llamado David Esbrí se ofreció a hacerme de intérprete. Al poco de esa reunión, me mandaron un mail para hacer una prueba a partir de un guión que ya se había publicado. Les mandé 4 páginas y ese verano me dieron mi primer encargo real para Control de Daños.

¿Introduces referencias privadas "a la española" en tus cómics?

Salva: Sí, en un cómic de Los exi-

Creando un juego masacroso

Travis Day, producer de Activision, habla sobre cómo High Moon creó el juego.

¿En qué aspecto dirías que Masacre se diferencia de otros juegos de superhéroes?

Travis Day: Uno de los aspectos más atrayentes de Masacre es que se trata de un antihéroe que se guía por sus deseos personales, ya sean dinero, mujeres o tener un poco de diversión "explosiva". Lo que hace de él un héroe es que, mientras busca esos placeres, suele acabar salvando el mundo, aunque sea por accidente. La historia del juego refleja ese aspecto y los usuarios se descubrirán a sí mismos en contextos que son antiheroicos y, por ello, divertidos. Y, a diferencia de Spider-man, que ata a sus rivales y espera a que llegue la poli, Masacre reparte una justicia mucho más bestia.

Otra diferencia es su sentido del humor y su tendencia a romper la cuarta pared. Masacre sabe que está en el juego y no para de interactuar con el usuario, meterse con él o tocar la pantalla de la tele.

¿Os costó trasladar su personalidad al juego?

TD: Masacre es un personaje complicado, debido en gran medida a sus múltiples personalidades. Cuando comenzamos a esbozar el juego, uno de los primeros que tuvimos en cuenta fue cómo incluir de forma efectiva esas personalidades sin que fuera confuso para el jugador. De hecho, usamos montones de citas de los cómics para ayudar a distinguir cuál de los Masacres habla en cada momento.

> **"MASACRE ES TODO UN MODELO DE ANTIHÉROE. SALVA AL MUNDO POR CASUALIDAD"**
> TRAVIS DAY

¿Colaborásteis con los autores de los cómics?

TD: Trabajamos estrechamente con Daniel Way, que guionizó el cómic a mediados de los 2000. No sólo escribió la historia, que es puramente Masacre, sino que contribuyó a añadir mucha personalidad al personaje. Estaba muy acostumbrado a meterse en la cabeza de Masacre, sólo él podría haberle dado esa autenticidad.

¿Este juego está pensado para todo el mundo o sólo para los fans del personaje?

TD: ¡Es un juego para todos! Aunque nunca hayas oído hablar antes del personaje, te encantará su forma de ser. Los fans de los juegos de acción disfrutarán de su sistema de combate: es frenético, sangriento... Y muy divertido, vaya. Por supuesto, si eres seguidor del personaje, tendrás una experiencia puramente Masacre, con montones de extras reconocibles.



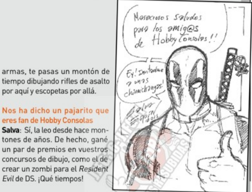
liados, éstos viajaban a un planeta "hispano". Allí aproveché para colar la catedral de Murcia. A veces, también meto los rostros de mis amigos y conocidos.

¿Qué tal es dibujar Masacre? ¿Es ventajoso en algún sentido?

Salva: Su diseño es bastante sencillo, así que no hay que complicarse demasiado con los detalles. Eso sí, como le gusta tanto sacar armas, te pasas un montón de tiempo dibujando rifles de asalto por aquí y escopetas por allá.

Nos ha dicho un pajarito que eres fan de Hobby Consolas

Salva: Sí, la leo desde hace montones de años. De hecho, gané un par de premios en vuestros concursos de dibujo, como el de crear un zombi para el *Resident Evil* de DS. ¡Qué tiempos!





Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

El triste final de Lucasarts

Se veía venir. Si **Disney** ya poseía una división de videojuegos, tenía muy poco sentido que conservase **Lucasarts** (antes, **Lucasfilm Games**) después de absorber su matriz. Y sin embargo, su cierre me ha dolido en el alma. Como le ocurre a mucha gente, algunos de mis motivos son puramente nostálgicos.

Porque era poco probable que, a estas alturas, Lucas decidiese resucitar alguna de sus aventuras gráficas (*Monkey Island, Loom, Maniac Mansion, Grim Fandango*...) pero la esperanza es lo último que se pierde, ¿no? Ahora veo mucho más sencillo que estas licencias se pierdan en los almacenes virtuales de Disney... aunque se quedarán en nuestra memoria de jugones.



FIRST ASSAULT es uno de los juegos de Star Wars que ya nunca probaremos.

Por si fuera poco, la web norteamericana **Kotaku** ha tenido acceso a los archivos de Lucasarts después del cierre. ¿Y qué han descubierto? Pues cosas tan interesantes como que Boba Fett iba a ser el protagonista del interesantísimo *Star Wars 1313*, o que había dos juegos más en marcha (encima se trataba de dos "shooters", para mi desgracia). Estas dos joyas que no verán la luz eran *First Assault*, un juego descargable en primera persona, y *Battlefront III*. Mucho me temo que ahora lo único que nos queda es esperar a que saquen los muñecos de Star Wars para jugar en *Disney Infinity*.



Visto así...

por Melissa
melissa@axelspringer.com

En mallas y a lo loco

Con una nueva ronda de superhéroes a punto de liarse a leches, todo el mundo esperaba un poco más de caña, pero parece ser que **Superman no está dispuesto a despeinarse el rizo de la frente** en *Injustice Gods Among Us*. ¡Qué delicados son estos chicos de DC Comics!

No me digáis que no os habría molado ver a todos nuestros forzudos en mallas batiéndose en duelo de verdad, con **un poco más de realismo**: y si se curten el lomo, pues que se note, y **si tienen que arrancarse una pierna** como en *Mortal Kombat*, pues oye tampoco les vamos a poner una tirita de Bob Esponja, ¿no tienen superpoderes? Pues a liarse a tortas de las buenas, en plan Tarantino… que para eso son tíos como castillos aunque lleven los calzoncillos por fuera.



¿ARRANCAR LA CABEZA a Batman? Me da a mí que DC no lo permitiría...

¡Queremos ver a los superhéroes sufrir! ¿Si no, cómo te vas a identificar con el tipo con el que juegas? Estará bien para echar unas partidas y pasar el rato, pero esto es como un kebab sin salsas: está rico, pero menos.

De todas maneras, **tiene su miga manejarlos** y oye, si hay que ver al hombre de acero dando botes y peleando con un Lex Luthor cachas, pues tampoco nos va a extrañar demasiado... ¡Cuánto daño ha hecho Smallville! ¡Ya nada nos sorprende!

PRIMEROS DATOS PS3 - XBOX 360 - PC

El once titular de FIFA 14

EA Sports presentó la nueva entrega de su simulador, que apostará por una mayor creatividad a la hora de trenzar las jugadas y por nuevas posibilidades para finalizarlas. Estas son sus novedades.

MODO CARRERA MÁS INTUITIVO

El modo mánager ofrecerá un interfaz más intuitivo y modificará la red de ojeadores. Ya no buscaremos a los jugadores en función de parámetros estadísticos, sino según su estilo y sus características de juego.

IA MÁS AVISPADA

Los compañeros de equipo serán más inteligentes a la hora de defender. Su presión sobre el equipo rival será más asfixiante y los marcajes en defensa serán menos alocados que en el pasado.

MÁS ANIMACIONES

El motor gráfico incluirá nuevas animaciones, que se traducirán en un mayor realismo y en la eliminación de movimientos robóticos a la hora de marcar los tiempos en el momento de golpear el balón.

SEGUNDA ENTRADA

Los robos "simples" permitirán una segunda oportunidad. Si fallamos, podremos rehacernos sobre la marcha, antes de quedarnos vendidos.

PROTECCIÓN DE LA BOLA CON LOS BRAZOS

Cuando vayamos en carrera, podremos "airear" los brazos para evitar que el rival nos meta el cuerpo. Antes, sólo se podía hacer en estático.

PASES AÉREOS AL HUECO Y CON EFECTO CURVO

A la hora de proyectar pases en largo a los delanteros, se podrá conferir efecto al balón, para sorprender a la defensa rival y dar ventaja a nuestro jugador. El sistema será muy similar al del tiro de calidad.

QUIEBROS EN TODAS LAS DIRECCIONES

Al conducir el balón en velocidad, el jugador podrá hacer giros en cualquier dirección. Desde que *FIFA 10* introdujo el control en 360º, sólo se podían hacer giros de 22'5º, pero no cambios bruscos para tumbar al defensa.

DESMARQUES EVITANDO EL FUERA DE JUEGO

El comportamiento de la IA también presentará mejoras en las jugadas de ataque. Los compañeros tirarán desmarques de ruptura, harán fintas y correrán "en vertical" a la línea defensiva, para no caer en fuera de juego.

DE ESPALDAS AL ARCO

En el fútbol, es habitual que los jugadores corpulentos, como Drogba o Ibrahimovic, se pongan de espaldas a la portería y al defensor para aguantar el balón y "descargarlo" hacia la entrada de algún compañero. En *FIFA 14*, será posible hacerlo.

MÁS HABILIDAD

Los viciantes Juegos de Habilidad que introdujo *FIFA 13* contarán con tres novedades: rondos, una sucesión de tiros desde fuera del área y paredes a través de conos.



UN BALÓN MEJORADO

La física del balón será más realista, lo cual se traducirá en nuevos tipos de tiros: con turbulencias (como las faltas de Cristiano Ronaldo), que boten justo delante del portero, con parábolas fueradentro (tipo Roberto Carlos) o con trayectoria ascendente.

¡GANA!
+ DE 1.000 PREMIOS



PARTICIPA CON LOS PALOS EN PROMOCIÓN







+INFO: /CHUPACHUPS.SPAIN Y EN CHUPACHUPS.ES

Promoción válida del 1 de febrero al 31 de julio de 2013. Más info y bases de la promoción en www.chupachups.es. Solo dirigida a mayores de 14 años.

EL PERSONAJE DEL MES

Todos quieren ser como Ken Levine

El presidente de Irrational Games se ha convertido en uno de los nombres más influyentes del panorama actual. Tras hacernos soñar en las profundidades de Rapture, ahora nos ha subido al cielo de Columbia con Bioshock Infinite.

Casi todos los jugones tenemos un "salón de la fama" que reúne a nuestros creadores favoritos. Si pudiéramos compararlos, la mayoría coincidiríamos en nombres con años de trayectoria a sus espaldas. Pero tras el éxito de *Bioshock Infinite*, remate de una de las mejores trilogías de esta generación, seguro que muchos han añadido a Ken Levine a ese olimpo particular.

Lo curioso es que la carrera de este neoyorquino, amante de la historia, los comics y la ciencia ficción, no parecía encaminada a los videojuegos. De hecho, Levine dio sus primeros pasos profesionales como guionista de Paramount Pictures, y no cabe duda de que en esa relación temprana con el mundo del cine encontramos una de las razones por las que todos sus proyectos comparten una impronta muy personal.

En 1995 dio el salto a los videojuegos, y no tardó en despuntar: su nombre aparece ligado a *Thief: The Dark Project*, el juego de infiltración para PC que ya rompió moldes con su estética steampunk y sus innovadoras mecánicas de juego.

En el 97, Levine fundó Irrational Games junto a dos ex-empleados de Looking Glass (los creadores de *Thief*). Su labor como diseñador jefe de *System Shock 2* es el antecedente más claro de la trilogía *Bioshock*, de la que ha sido director creativo y que le ha convertido en el hombre del momento. Ahora todas las miradas se fijan en él. Las nuevas consolas esperan por su talento.

SUS INICIOS COMO GUIONISTA DE CINE HAN MARCADO SU TRAYECTORIA EN LOS VIDEOJUEGOS



Una carrera de éxitos

- En los inicios de su carrera trabajó como **guionista** para **Paramount Pictures**.
- Su relación con los videojuegos comenzó en 1995. Fue uno de los **diseñadores** de **Thief: The Dark Project** (PC).
- En el 97 fundó **Irrational Games**. Ha sido director creativo de los tres capítulos de la saga **Bioshock**.



Breves

APROVECHA LAS MEJORES OFERTAS

Ya sabéis que para estar al día en las últimas noticias sobre videojuegos (y sobre cine, cómics, series de televisión o merchandising...) vuestra página de cabecera debe ser **www.hobbyconsolas.com**. Pues bien, a partir de ahora, nuestra página también os permitirá acceder a las mejores ofertas en videojuegos, gracias a nuestro acuerdo con el megabuscador **Otogami**.

Cuando queráis encontrar un juego al mejor precio, podréis acceder a un comparador, en el que automáticamente se mostrará el importe más bajo, su precio original y en qué tienda (física u online) podéis haceros con él. ¡Haced la prueba! Además, muy pronto se pondrán en marcha en Otogami promociones exclusivas, premios y sorteos para los usuarios de Hobby Consolas.









TANQUES QUE CABEN EN EL BOLSILLO

El mes pasado os hablamos de cómo arrasa ***World of Tanks*** en PC, y ahora se anuncia una versión portátil, para dispositivos iOS y Android, que trasladará estas batallas a nuestro smartphone. De nuevo será un juego free to play que soportará hasta 14 jugadores simultáneos y múltiples posibilidades de personalización.





LA FANTASÍA EN ALTA DEFINICIÓN

Tidus y Yuna, vuelven a calzarse las botas para entrar en acción. Porque a lo largo de este año podremos de disfrutar de ***Final Fantasy X/X-2 HD Remaster***, tanto en PS3 como en PS Vita (en este caso, en dos tarjetas separadas). Será una revisión de los juegos originales de PS2, con texturas en HD, modelos mejorados (en caso de los protagonistas, completamente rediseñados) y vídeos panorámicos en alta resolución. El hecho de que se lancen por separado en la portátil se debe a la capacidad de las tarjetas.



UNA VENGANZA SOBRE DOS RUEDAS

Hace unos meses que no sabíamos nada de ***Ride to Hell***, un juego de moteros que parecía haberse cancelado. Sin embargo, tenemos buenas noticias, y es que llegará este verano convertido en tres juegos: la aventura ***Retribution***, para PS3 y Xbox 360, un juego descargable llamado ***Route 666*** y una aplicación para iOS y Android (***Beatdown***) que será un "hack 'n slash" de ambientación salvaje.

EL CABALLERO OSCURO REGRESA... OTRA VEZ

La noche cae sobre Gotham City, y ya es hora de que su héroe enmascarado, Batman, vuelva a poner las cosas en orden. En esta ocasión (la tercera entrega de la saga ***Arkham***) nos enfrentaremos a nuevos villanos como Deathstroke o El Pingüino en PS3, Xbox 360 y Wii U. Además, podremos jugar un spin off portátil, ***Arkham Origins Blackgate*** en PS Vita y 3DS. Este título, previsto para finales de año, está desarrollado por el estudio Warner Bros Montreal.



por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PLAYSTATION 3 ■ Acción ■ Square-Enix ■ Lanzamiento: 2013

MI MASCOTA VUELA... Y ESCUPE FUEGO

DRAG ON DRAGOON 3

El equipo que desarrolló *Nier* y *Drakengard* vuelve a invocar un dragón en la tercera entrega de la saga.

■ EN DECLARACIONES A LA REVISTA FAMITSU, Takamasa Shiba y Taro Yoko (productor y director creativo de los anteriores *Drakengard*, que es como se conoce la saga en Europa) han explicado el motivo de este regreso. Se trata de un juego de rol y acción "a la antigua usanza" enfocado a los jugadores más hardcore, que busquen nuevos desafíos, en contra de la corriente actual.

El núcleo del juego es, de nuevo, la posibilidad de combatir a pie o a lomos de un poderoso dragón que puede volar y escupir fuego. Pero esta historia de fantasía está bañada por un tono oscuro y desagradable, ya que el elemento principal de *Drag on Dragoon 3* es el enfrentamiento entre dos hermanas (una de ellas ha perdido un brazo y un ojo) y los combates no escatiman en efectos sangrientos. De hecho, la sangre de los enemigos otorga poderes especiales a Zero, nuestra protagonista.

➔ LAS NOVEDADES EN EL SISTEMA DE COMBATE incluirán la posibilidad de invocar a nuestro reptil durante los enfrentamientos, para luchar codo con codo, o "cantar" para ejecutar hechizos. Además, cada una de las hermanas tendrá un arma característico: Zero utilizará una espada y la prótesis en lugar de su brazo, mientras que One ira equipada con una rueda con cuchillas y cadenas, que se maneja como un látigo.

También se han renovado otros aspectos de la historia, como el pacto que une a Zero y su montura Mikhail, aunque los creadores se niegan a darnos más detalles para no arruinar la experiencia.







LA SANGRE de los enemigos nos otorgará poderes especiales, que se invocan mediante canciones.



DOS HERMANAS, CARA A CARA

ONE Y ZERO son dos hermanas Utatai (una raza de dioses) que comparten protagonismo en el juego. One quiere hacer que la paz y la armonía reinen en el mundo, pero un día su hermana mayor, Zero, se planta frente a ella acompañada por un poderoso dragón. Nosotros controlamos a Zero (que tiene una flor en su ojo izquierdo) y que además se vuelve más poderosa con la sangre de sus enemigos.





LOS COMBATES A ESPADA y a lomos del dragón se alternan en este juego de acción, que tiene tintes de rol japonés.

ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

➔Bienvenidos, un mes más a mi columna, en la que os cuento las cosas más candentes que ocurren aquí en Japón. Para empezar, buenas noticias para Nintendo, porque Wii U ha duplicado las ventas tras el lanzamiento de *Game & Wario* y *Dragon Quest X*. Aun así, todavía ha quedado por detrás de 3DS (tanto normal, como XL) y PS Vita. Y es que las consolas portátiles siguen demostrando que gozan de una salud de hierro en este país.



➔Lo que nos ha pillado por sorpresa es la dimisión de Yoichi Wada, antiguo presidente de Square-Enix, y que ahora continuará en la compañía como un empleado más.



En su lugar, el nuevo presidente Yosuke Matsuda ha declarado que pretende revisar todos los trabajos que se realizan en la compañía, y redirigir todos los recursos hacia sus activos más importantes. Durante los próximos meses descubriremos a qué se refiere el nuevo presidente, Matsuda.

➔Y otra "bomba" que ha sacudido el país durante este mes han sido las primeras imágenes de *J Stars Victory VS*. Se trata de una nueva franquicia de lucha de Namco-Bandai en la que podremos controlar a héroes de diferentes animes, como Naruto, Dragon Ball Z, One Piece y Toriko. Este título, que soportará ▸▸

aquíTokio

ÚLTIMA HORA

hasta 4 jugadores simultáneos (2 vs 2) aparecerá simultáneamente para PS3 y PS Vita. Su lanzamiento coincide con el 45 aniversario de la revista Jump, la publicación que no en vano ha visto nacer a estos personajes.



Como curiosidad, se han revelado algunas imágenes de *Maverick Hunter*, el "shooter" en primera persona que Capcom estaba desarrollando para PS3 y Xbox 360, y que iba a estar protagonizado por una versión "realista" de Megaman. El juego estaba producido por Keiji Inafune, y en su desarrollo había participado parte del equipo implicado en el soberbio *Metroid Prime*. Lamentablemente, este proyecto fue cancelado antes de hacerse público.



Los fans de Pokémon están como locos después de que se revelase una nueva especie, que estará presente en *Pokémon X e Y*. Se trata de Mewtwo con un nuevo aspecto (podría tratarse de una evolución), aunque no se ha confirmado nada en este sentido. ¡Hasta el mes que viene, amigos!



El blog de kagotani

Juegos en peligro de extinción

La biodiversidad se impone en la naturaleza, y lo mismo ocurría en el terreno de los videojuegos, al menos al principio. Aquí en Japón la gente solía tener varias consolas, ordenadores personales, recreativas... y los desarrolladores se dedicaban a experimentar. Por eso había un montón de juegos locos, que se fueron extinguiendo a medida que pasaba el tiempo. Finalmente todo se fue organizando en géneros y se "normalizó".



Sin embargo, a medida que han ido avanzando las distintas generaciones de consolas se han destruido más géneros de los que se han creado. Es más, podría decirse que los jugadores ya ni siquiera se decantan por un género, sino por determinadas franquicias. Y encima estos usuarios solo se pueden permitir unos pocos lanzamientos al año, generalmente, las sagas más populares.

Los géneros que solían ser más populares en los arcades, como los "shoot´em up" de naves, los juegos de carreras o los de lucha, tienen una audiencia cada vez menor. De hecho, los salones recreativos casi han desaparecido por completo en los países occidentales, y allí todos se decantan por experiencias más inmersivas, como los "shooter" en primera persona. Los estudios pequeños han sido absorbidos por tres o cuatro grandes editoras, y así ha nacido un negocio "serio", lo que conocemos como la industria del videojuego.

> « PARA QUE UN TÍTULO SE PUBLIQUE DEBE GARANTIZAR UNAS VENTAS ESTRATOSFÉRICAS »

Sin embargo, trabajar dentro de una de estas grandes compañías también tiene su precio. Tienes que garantizar unas ventas estratosféricas para que tu título se publique o se comercialice en otros países. Tu proyecto no saldrá adelante a menos que seas algún desarrollador muy carismático o sea uno de los títulos "franquicia" de la compañía. Por contra, creo que el panorama en las "first parties" debería ser muy distinto. Su prioridad no tendría por qué ser necesariamente la rentabilidad. Puede que necesiten enriquecer el catálogo con juegos más variados, o simplemente los que no lanza ninguna empresa de la competencia. Espero que estas grandes corporaciones no empiecen a imponer el mismo criterio que las editoras, o habrá nuevos géneros en peligro de extinción. A mí, por ejemplo, me encantan los juegos de simulación tipo *Tactics Ogre* o *Advance Wars*, pero quizá solo sobrevivirán en móviles y tabletas...



Es un mensaje de la Asociación Americana de Pipas de Girasol • www.sunflowernsa.com



BATTLEFIELD 4, PRESENTADO EN ESTOCOLMO

EL FUTURO DEL CAMPO DE BATALLA

■ PS3 – Xbox 360 – PC ■ Otoño de 2013 ■ Electronic Arts

El nuevo shooter del estudio DICE tiene ya fijada la hoja de ruta. Ambientado en la guerra moderna, hará gala del Frostbite 3, un motor gráfico que promete revolucionar los disparos en primera persona, merced a su aprovechamiento de los efectos de destrucción.

LA ESPECTACULARIDAD será la seña de identidad del juego, cuya campaña estará más cuidada que en entregas previas, que se centraban en el online.

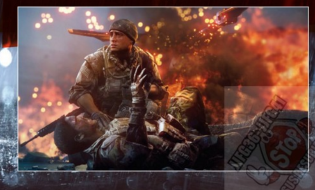
VISITA MILITAR A ORIENTE

El escuadrón Tombstone será el protagonista de una historia que nos llevará desde Oriente Medio hasta la costa este de China.

Un todoterreno acaba de caer al fondo del Mar Caspio y, entre sus amasijos retorcidos, cuatro soldados estadounidenses (Recker, Dunn, Irish y Pac) se lamentan y buscan cómo escapar, mientras la radio emite la mítica canción *Total Eclipse of the Heart*, de Bonnie Tyler. La única salida es disparar al cristal del vehículo, pero no todos están de acuerdo, pues uno de los soldados está herido y eso supondría su muerte, al no poder escapar de allí. Recker, nuestro álter ego, decide pulsar el gatillo... y la pantalla se funde a negro, para ofrecernos un flash-back de cómo esos pobres desdichados han llegado a tan traumática situación. Así empezaba la demo que Electronic Arts mostró en un evento multitudinario en Estocolmo para presentar en sociedad *Battlefield 4*, que llegará a PS3, Xbox 360 y PC durante el próximo otoño. Wii U no tendrá el privilegio, pero sí es factible que el título pueda llegar a las máquinas de nueva generación de Sony y Microsoft, cuando quiera que vean la luz (algunos previsiones apuntan a finales de año, lo que entroncaría perfectamente con la salida al mercado del shooter de DICE).

→ **TODA LA DEMO, CORRESPONDIENTE CON EL PRÓLOGO DEL JUEGO**, se desarrollaba en Bakú, la capital de Azerbaiyán. A lo largo de diecisiete intensos minutos, el escuadrón Tombstone debía atravesar una escuela parcialmente inundada y pintarrajeada con grafitis, acometer un tiroteo desde una ventana elevada o cruzar un enorme descampado, con helicópteros amigos y enemigos de por medio. Tras el derrumbe de un edificio, asistíamos al horror de ver cómo el sargento Dunn quedaba atrapado bajo los escombros, con la consecuencia de tener que amputarle la pierna con nuestro puñal. Luego, tocaba emprender la huida a bordo de un vehículo, que podíamos conducir, hasta acabar en el fondo del mar, tras derribar un helicóptero... ▸▸

■ LA LUCHA HEGEMÓNICA ENTRE EE.UU., RUSIA Y CHINA SERVIRÁ COMO TELÓN DE FONDO AL DRAMÁTICO ARGUMENTO ■







LA IDENTIDAD DE ESTA SOLDADO aún se desconoce, pero, sabiendo que la historia nos llevará hasta China, podría ser una agente doble.

EL ESCUADRÓN TOMBSTONE viajará hasta Bakú para obtener una valiosa información, pero las cosas no tardarán mucho tiempo en torcerse.

Es sólo el aperitivo de lo que deparará la espectacular campaña de *Battlefield 4*, que estará ambientada en la época actual, en plena lucha hegemónica entre Estados Unidos, Rusia y China. En la demo, el equipo Tombstone acudía a Bakú para obtener una información clasificada. Allí descubrían que los rusos podrían estar confabulados con el ejército chino... Así, el juego nos conducirá hasta China: no está confirmado, pero, por lo que se deduce de algunas imágenes promocionales, Shanghai será una de las principales urbes que visitaremos a lo largo de la historia.

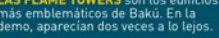
La campaña nunca ha sido el punto fuerte de la saga, siempre muy enfocada hacia el multijugador, pero el estudio sueco DICE pretende ponerle punto y final a esa debilidad. Esta vez sólo controlaremos a un soldado, Recker, en busca de una experiencia "dramática, humana y creíble", en la que las relaciones entre los personajes serán muy profundas. Eso supondrá un enorme cambio respecto a *Battlefield 3*, que contaba con varios protagonistas y estaba narrado con numerosos flash-backs, al estilo de *Call of Duty: Black Ops*. No obstante, no habrá modo cooperativo, al contrario de lo que sucedió en la tercera entrega, que disponía de un modo de juego adicional en el que podíamos compartir tiroteos junto a un amigo.

Por lo visto en la extensa demo de presentación, la crudeza y el dolor de la guerra no nos abandonarán en ningún momento. La filosofía de DICE a la hora de plantear el argumento no ha sido la de querer mostrar una guerra a gran escala, sino que ha optado por mostrar el lado emocional de la guerra. El hecho de que, nada más empezar, debamos amputarle la pierna a nuestro sargento es sólo un ejemplo.

Bakú, enclave desde el que ganar la guerra

La demo de *Battlefield 4* se desarrollaba en Bakú, la capital de Azerbaiyán. Este país se encuentra en una posición estratégica, entre Europa y Asia, por lo que es lógico pensar que, antes de llegar a China, pasemos por otros países vecinos.



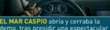


LAS FLAME TOWERS son los edificios más emblemáticos de Bakú. En la demo, aparecían dos veces a lo lejos.





EL PODERÍO ECONÓMICO de Bakú se veía reflejado en la enorme zona en construcción de la mitad de la demo.



EL MAR CASPIO abría y cerraba la demo, tras presidir una espectacular huida a bordo de un todoterreno.

PESCANDO EN BAKÚ

La demo de diecisiete minutos era un auténtico festival de acción y drama. Aquí están los momentos estelares de lo que será el prólogo de *Battlefield 4*, a lo largo de la ciudad de Bakú.



0:56. HUNDIDOS EN EL MAR. La demo se abría con el equipo Tombstone atrapado en un coche, mientras sonaba el tema *Total Eclipse of the Heart*.



3:39. EL FLASH-BACK para conocer la razón de la caída al mar mostraba el encuentro de Recker, el protagonista, con el sargento Dunn y el soldado Pac.

UN MOTOR DEL FUTURO, PARA EL PRESENTE

El juego estrenará el nuevo motor gráfico Frostbite 3, una bestia pensada para la próxima generación.

Con la nueva generación a punto de estrenarse, *Battlefield 4* tendrá el privilegio de hacer de puente en materia técnica, ya que, aunque saldrá tanto en PC como en PS3 y Xbox 360, hará gala del Frostbite 3, un nuevo motor gráfico pensado para ser el gran caballo de batalla de las sagas de Electronic Arts en los años venideros (las próximas entregas de *Mass Effect* y *Dragon Age* también lo emplearán).

➔EL MOTOR SERÁ UNA EVOLUCIÓN DEL FROSTBITE 2, con el objetivo de que "todo sea en tiempo real, con un nivel superior de detalle, mayor complejidad y una mayor cantidad de datos en pantalla". Según dicen en DICE, "no se trata de aumentar el número de polígonos, sino de la experiencia visual, pues, con este motor, no hay excusas para no ser creativos".

Por lo que se pudo ver en la demo, *Battlefield 4* estará construido en torno a la idea de destrucción: proyectiles de helicóptero que destrozarán zonas enteras, ascensores que caerán a plomo, llamas, escombros, chispazos... Los efectos de partículas son de lo mejor que hemos visto. Tampoco se quedarán atrás los efectos atmosféricos y ambientales: charcos de agua, haces de luz colándose por las ventanas, cortinas mecidas por el viento, cientos de pájaros volando simultáneamente por el cielo... Asimismo, veremos entornos muy variados, como desiertos, bosques y zonas nevadas.

Para completar el deleite visual, los rasgos emocionales de los personajes serán tremendos, en busca de que la experiencia sea "humana, dramática y creíble". La demo lucía espectacular, pero corría sobre un PC de alta gama, con una AMD Radeon HD 7990, "la tarjeta gráfica más rápida del mundo", según la propia Radeon, así que habrá que ver cuánto da de sí en consolas.

■ EL NUEVO MOTOR GRÁFICO, PESE A ESTAR IDEADO PARA LA "NEXT GEN", SE PODRÁ REESCALAR CON FACILIDAD A PS3 Y XBOX 360 ■



LA DESTRUCCIÓN Y LOS EFECTOS AMBIENTALES serán dos de las mayores virtudes del motor Frostbite 3, junto con los rasgos emocionales de los personajes.

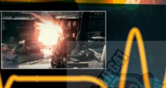


MELODÍAS DE DIVA PARA LOS OÍDOS

Para acompañar la presentación de *Battlefield 4*, DICE echó mano de un par de canciones muy conocidas a nivel mundial. Así, la demo empezaba con el tema *Total Eclipse of the Heart*, de Bonnie Tyler, mientras el escuadrón Tombstone se hundía en las profundidades del Mar Caspio. Para el tráiler televisivo se ha escogido el tema *Run this Town*, de Rihanna.



4:48. TIROTEO. Desde la posición ventajosa de una ventana, aquí había que salvar a Irish, otro de los soldados del equipo Tombstone.





7:21. EL JEEP. En esta parte, Recker podía conducir un todoterreno y pasarse a la posición de artillero.

5:48. EL BOSQUE. Este pequeño tramo de enlace servía para mostrar las virtudes del motor Frostbite 3 con los efectos ambientales y los entornos.



EL DESARROLLO DE LA CAMPAÑA será más abierto. Los niveles lineales dejarán paso a otros en los que tendremos cierto margen de actuación.

LA DESTRUCCIÓN DEL ENTORNO dará pie a muchas estrategias. Por ejemplo, podremos derribar una verja y abrirnos un camino para flanquear a los enemigos.

LA GRAN APERTURA DEL FRENTE BÉLICO

La campaña ofrecerá más libertad de actuación, gracias al uso táctico de los entornos o los vehículos.

Si algo aprendió DICE de *Battlefield 3* es que el multijugador fue un acierto, pero no así la campaña, que resultaba un tanto insípida. Por eso, para la nueva entrega se ha decidido incorporar al modo Historia un buen puñado de ideas extraídas directamente del online, para aderezar la mezcla de destrucción y situaciones dramáticas con que se nos desafiará.

→ LA LIBERTAD DE ACTUACIÓN será la mayor novedad con la que nos encontraremos.

Muchos escenarios serán muy abiertos, lo que dará pie a diversas estrategias para superar un mismo nivel. Por ejemplo, en algunos casos podremos elegir entre usar vehículos que arrebatemos a los enemigos o seguir avanzando a pie, al cobijo de los edificios. En ese sentido, la destrucción será un elemento esencial. En la demo se podía romper una empalizada de madera con una escopeta y una pared de hormigón con un lanzagranadas, de cara a abrir caminos insospechados y flanquear a los enemigos con premeditación y alevosía. Del mismo modo, se podrán destruir casi todas las coberturas pequeñas tras las que se oculten los rivales, lo que los dejará a nuestra merced con sólo echar mano de las granadas o de cualquier herramienta con una

11:18. ATAQUE AÉREO. Al acceder a un tejado, el equipo Tombstone se encontraba con el fuego de un helicóptero enemigo, que hacía derrumbarse el edificio.

14:12. LA AMPUTACIÓN. Dunn quedaba atrapado bajo los escombros, y la única manera de salvarlo era cortarle la pierna.

POR TIERRA, MAR Y AIRE

Los vehículos siempre han estado presentes en la saga, pero en la campaña no se les solía sacar tanto partido como en el multijugador. En *Battlefield 4*, se supone que eso cambiará, gracias a la presencia de infinidad de medios de transporte, que podremos manejar sin que vayan "sobre raíles". En la demo se podían manejar un jeep y un todoterreno de calle, pero es de esperar que haya tanques y otras máquinas pesadas. En algunos casos, podremos decidir si queremos usarlos o no, lo que entroncará con la filosofía de dar mayor libertad de actuación al usuario.

ESTE COCHE ESTABA A DISPOSICIÓN del protagonista en la sección intermedia de la demo. No sólo se podía pilotar, sino también pasarse a la posición de artillero.

LOS HELICÓPTEROS SERÁN DE GRAN AYUDA. Mientras combatimos a pie, podremos indicarles diversas posiciones sobre las que descargar su potencia de fuego.

LOS VEHÍCULOS MARÍTIMOS no están del todo confirmados, pero en el tráiler se veía esta lancha, con la que, supuestamente, podríamos infiltrarnos en un carguero.



LA CAMPAÑA INCLUIRÁ DESAFÍOS SOCIALES, AL ESTILO DEL AUTOLOG DE LA SAGA NEED FOR SPEED, TAMBIÉN DE EA

mínima potencia de fuego. En sentido contrario, ninguna cobertura será segura del todo para nosotros mismos.

➔**EL ÉXITO DE ESAS ESTRATEGIAS** dependerá, en buena medida, de las órdenes que demos a nuestro escuadrón. Podremos indicar a nuestros compañeros que concentren sus balas sobre una determinada posición, como forma de distracción. De hecho, podremos incluso solicitar apoyo aéreo para darle más espectacularidad al asunto. Así, mientras ellos se convierten en el foco de atención, nosotros podremos idear otras tretas.

La campaña no incluirá modo cooperativo, ya que en DICE han preferido centrarse en la experiencia individual. En cuanto al multijugador competitivo, se anunciará próximamente, pero es de esperar que sea tan gigantesco como el de la anterior entrega, gracias al uso de vehículos. Sí se sabe que el propio modo Campaña incluirá funciones sociales, al más puro estilo del Autolog de la saga *Need for Speed* (también de EA). Así, nuestros récords se pondrán en común con los de nuestros amigos y podremos comparar numerosas estadísticas, lo que garantizará los piques por mejorar y aumentará la "rejugabilidad". Esos desafíos sociales se centrarán en el número de placas de identificación que encontremos, la puntuación que obtengamos en una determinada sección, la cantidad de trofeos-logros… Un indicador en la esquina superior derecha de la pantalla nos informará en todo momento. El campo de batalla ha empezado a reclutar a sus soldados, y de momento las ganas de ponerse en primera línea de fuego son enormes.

TENSIÓN EN CHINA

Battlefield 4 nos conducirá hasta China, con una presencia destacada de la ciudad de Shanghai. No será la primera vez que visitemos esta gigantesca (y contaminada) urbe, pues ya ha aparecido en otros juegos de acción de la altura de *Kane & Lynch 2: Dog Days*, *Splinter Cell: Double Agent* o *Army of Two: The 40th Day*. ¿Será el comienzo de una hipotética Tercera Guerra Mundial?



KANE AND LYNCH 2: DOG DAYS se desarrollaba en Shanghai, con dos protagonistas de lo más tarados.



EN SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT, al agente Sam Fisher también le tocaba visitar Shanghai.

15:34. HUIDA MOTORIZADA. Tras confiscar un todoterreno civil, Recker debía conducir por una autopista y un camino de tierra.

15:52. ACOSO Y DERRIBO. Ante la persecución de un helicóptero, Recker se descolgaba del coche y lo derribaba con un lanzagranadas para, al final, caer al mar.

LARS GUSTAVSSON

En nuestra visita a las oficinas de DICE en Estocolmo pudimos hablar largo y tendido con el director creativo de *Battlefield 4*, que nos contó algunos de los entresijos del desarrollo.

P. ¿Qué marco argumental nos va a presentar el modo Campaña de *Battlefield 4*?
R. No queremos destriparlo. Cuando hacemos una historia, nos gusta incidir en lo humano y lo dramático, de modo que todo sea creíble. En la tercera entrega había varios personajes y saltos temporales hacia el pasado, y podía resultar demasiado lioso saber qué estaba pasando. En cambio, esta vez solo habrá un personaje controlable, de modo que será más fácil establecer emociones y relaciones personales, vinculadas con la moralidad. Para dar consistencia a eso estamos trabajando duro con el motor Frostbite 3, de cara a mejorar las caras de los personajes y las animaciones.

P. Has dicho que podremos controlar a un único personaje. Aun así, en la demo nos acompañaba un pelotón de tres soldados más. ¿Hay alguna posibilidad de que la campaña de *Battlefield 4* incluya modo cooperativo?
R. Hemos decidido no incluir modo cooperativo. Lo tuvimos en la última entrega, en ciertas misiones alternativas, pero aquí nos dificultaba algunas de las características que queríamos introducir, como la mayor libertad en el campo de batalla para tomar decisiones.

P. En los "teasers" que habéis ido mostrando últimamente, se daba a entender que el juego podría incluir también batallas marítimas y aéreas. ¿Qué hay de cierto en eso?
R. En el multijugador podremos jugar con vehículos adaptados a las tres superficies, pero estamos intentando adaptar a la campaña muchas características de los modos online. Sin ir más lejos, en la demo, en la parte del descampado, podemos decidir si usar o no el vehículo que hay. Del mismo modo, podremos solicitar apoyo a los helicópteros, que se adaptarán al entorno. Por tanto, habrá más herramientas, más vehículos y más destrucción. Tú eliges como jugar. Asimismo, la IA será más dinámica y reaccionará a nuestros actos.

P. En la demo se veían varios iconos relacionados con posibles funciones sociales del juego. ¿En qué van a consistir?
R. Con *Battlefield 3* dimos un gran paso al crear el sistema Battlelog, que se aprovechó para conectarlo con el multijugador. Ahora, queremos que también haya una conectividad con el modo Campaña: el multijugador se centra en tus amigos y en ti, como una especie de cuartel general, y eso queremos introducirlo también en la historia.

> **"EL MOTOR FROSTBITE 3 SE TRADUCIRÁ EN UN MAYOR COMPONENTE DRAMÁTICO, HUMANO Y CREÍBLE"**
> LARS GUSTAVSSON

P. Supuestamente, la gente que reservó *Medal of Honor Warfighter* tendrá acceso a una beta de *Battlefield 4*. ¿Seguís adelante con ese plan? ¿Para cuándo?
R. Sobre el cuándo, daremos más información próximamente, pero será en otoño. Habrá múltiples formas de acceder a esa beta: para los que adquirieron la edición limitada de *Medal of Honor*, para los que reserven *Battlefield 4* en Origin y para los usuarios Premium que estén registrados en nuestra comunidad.

P. Con la llegada de nuevas plataformas en los próximos años, ¿crees que, además de un salto visual, habrá una evolución de las mecánicas jugables de los shooters?
R. Es difícil decirlo, pero estamos entusiasmados con lo que pueda dar de sí el futuro. Nos gusta empujar en busca de milagros.

P. ¿Cuáles son las principales novedades que va a introducir el motor Frostbite 3, en comparación con la segunda versión?
R. Muchas. La primera es la "reescalabilidad", que permite superar los límites de la actual generación. Lo segundo es el componente humano, dramático y creíble, con nuevas animaciones y una IA que se mueve por el entorno de forma más autónoma. Lo tercero es el dinamismo del campo de batalla.

P. DICE es el responsable de *Mirror's Edge*, uno de los títulos más originales de esta generación. ¿Para cuándo un *Mirror's Edge 2*?
R. (Risas) ¿Quién sabe? Me encanta Faith. Estamos orgullosos del trabajo que hicimos y nos alegra que la gente se acuerde. Ahora, estamos centrados en *Battlefield 4*, pero en algún momento nos gustaría retomarlo.



¡PARTICIPA!

¿Quieres entrar ya en acción? ¡Regalamos 30 Battlefield 3!

Si todavía no has probado los tiroteos de la saga *Battlefield*, ahora te damos la oportunidad de ponerte al día. Alístate con nosotros y así estarás preparado cuando lleguen las batallas de *Battlefield 4*. ¡Que el día D no te pille con la guardia baja!



10 BATTLEFIELD 3 + DLC "END GAME"
PARA PS3







10 BATTLEFIELD 3 + DLC "END GAME"
PARA PC

→ CÓMO CONSEGUIRLO

Envía un SMS al número 27363, poniendo HCBATPS3, HCBAT360 o HCBATPC (espacio) + datos personales y descárgate nuestro fondo de pantalla. Hazlo y podrás ganar uno de los 30 juegos.

Ejemplo:

HCBATPC Alberto Pérez C/Torrejón 1 28035 Madrid

Coste SMS: 1,45€ IVA incl.
Axel Springer España.
tel 902 11 13 15.
www.axelspringer.es

→ Bases

Si eres menor de edad, necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

1.- De entre los que descarguen el fondo se elegirán los 30 ganadores, que recibirán la versión de Battlefield 3 que hayan elegido.
2.- Plazos de participación: del 22 de abril al 31 de mayo de 2013.
3.- Válido para Vodafone, Movistar, y Orange.
4.- Premios no canjeables por dinero.
5.- Habrá un periodo de 3 meses para reclamar los premios que nos sean devueltos. Pasado el plazo, entenderemos que el ganador rechaza el premio y no tendrá derecho a solicitarlo.
6.- No se admitirán reclamaciones por pérdida por parte de Correos.
7.- Válido en España.
8.- Participar implica la aceptación de las bases.
9.- Cualquier supuesto no especificado será resuelto por los organizadores.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales



LAS 10 RESPUESTAS DE METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

Durante la pasada GDC, que se celebró en San Francisco, Hideo Kojima aclaró algunos puntos fundamentales sobre la próxima entrega de *Metal Gear Solid*, aunque todavía se mantienen muchos interrogantes. Esto es lo que sabemos.

1 UN SOLO JUEGO, DOS HISTORIAS DISTINTAS

La primera vez que se mostró, en septiembre de 2012, se tituló como *Metal Gear Solid Ground Zeroes*. Poco después, apareció el título *The Phantom Pain*, en los VGA, sin ninguna vinculación con la saga. Finalmente se reveló que ambos son capítulos de un mismo juego. El propio Kojima tuvo que desmentir por Twitter que se tratase de dos juegos distintos: *Ground Zeroes* es el prólogo de *Metal Gear Solid V*.



2 SÍNDROME DEL MIEMBRO FANTASMA

El significado del título se refiere al dolor que sufren las personas en un miembro que les ha sido amputado. Evidentemente, no se trata de una sensación real, sino de una mala pasada que les juega su sistema nervioso. El protagonista del juego pasa 9 años en coma (el periodo que transcurre entre *Ground Zeroes* y *Phantom Pain*) y al despertar descubre que ha perdido su mano izquierda.



3 UN PROTAGONISTA MUY CONOCIDO

Su rostro, la barba y el parche en el ojo derecho delatan que se trata de Big Boss, al que ya controlamos en *Snake Eater* y en *MGS Peace Walker*, pero ¿por qué en algunas secuencias parece más viejo? Con los 9 años de "salto temporal" se explican los cambios de aspecto. Cada vez se parece más al enemigo del primer *Metal Gear* de MSX.



4 TRAS LO OCURRIDO EN PEACE WALKER

Cada vez es más sencillo encajar las piezas de la saga. Después de *Snake Eater*, Big Boss llevó a cabo una serie de operaciones con los Militaires Sans Frontieres en Sudamérica (ocurrió en *MGS Peace Walker*). Este juego se desarrollará justo después, tras una operación de rescate en Cuba (al frente de una nueva organización llamada Diamond Dogs) y la destrucción de la Mother Base.



5 A LA VANGUARDIA DE LA TECNOLOGÍA

El motor del juego, el cacareado Fox Engine, se presentó a finales de 2011 como un paso decisivo en el futuro de la saga. Sus principales virtudes son su adaptabilidad para escenarios abiertos tipo sandbox, la sencillez de convertir desarrollos multiplataforma y la compatibilidad con esta generación de consolas y la próxima.



HISTORIA DE LA PRESENTACIÓN
JUEGO VIRAL

Desde *Metal Gear Solid 2*, las presentaciones de Kojima han resultado muy especiales. Con *MGS 4 Guns of the Patriots* y *The Phantom Pain* ha apostado por los mensajes virales a través de Internet y las redes sociales. Esta es la historia de su anuncio más esperado.

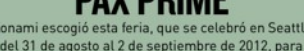
FOX ENGINE

La primera demo se mostró en la conferencia de Konami del E3 2011, en la que no estuvo Kojima. Mostraba un caballo en medio de la jungla. Más adelante aparecieron pantallas de Project Ogre, lo que finalmente se convertiría en el juego que tenemos entre manos. Ya se adivinaba que sería un "sandbox".

MOBY DICK

La ballena blanca de la novela de Herman Melville (1851) da nombre al estudio ficticio que presentó el juego. Es una metáfora, ya que *Metal Gear* es la ballena a la que Kojima persigue desde hace muchos años: un juego que quiere abandonar, pero que es la fuente de sus mayores éxitos como desarrollador.

PAX PRIME



Konami escogió esta feria, que se celebró en Seattle del 31 de agosto al 2 de septiembre de 2012, para presentar los primeros minutos de juego de *Ground Zeroes*. No se especificó que fuese *MGS V*, ni para qué plataformas iba a lanzarse (aunque en el vídeo aparece el logo de PS3 y Xbox 360).

JOAKIM

Éste es el aspecto que lucía Joakim Mogren en Twitter, **@JNMogren**. Su nombre es un acrónimo de Kojima y Ogre, y además en una imagen especificaba "not Kojima". Se trata de un personaje sueco (de Estocolmo) miembro de Moby Dick Studios, desarrolladores ficticios de *The Phantom Pain*.

VIDEO GAME AWARDS

En los premios a los mejores juegos del año, otorgados por el canal de TV Spike, se proyectó el primer trailer de *The Phantom Pain*, en que no se especificaba a qué juego pertenecía. El protagonista aparece con la cara vendada durante todo el vídeo.



6 PLATAFORMAS POR CONFIRMAR

Las secuencias de juego que se han mostrado hasta la fecha no corren sobre ninguna consola real, sino una estación de desarrollo. Pero, ¿se trata de una máquina actual o de las futuras PS4 y Xbox 720? Según los trailers, el juego aparecerá en PS3 y Xbox 360, pero la fecha de lanzamiento está por confirmar. Si *The Phantom Pain* llega durante los primeros meses de 2014 (se confirmará en el próximo E3), lo más probable es que se trate de un título "puente" con versiones de calidad diferente para las dos generaciones. Por el momento no se ha confirmado que el juego vaya a aparecer en Wii U.

7 BIG BOSS SE QUEDA MUDO

Desde *Metal Gear Solid* de PlayStation (1998) la voz de Solid Snake (o Big Boss) ha estado interpretada por el actor David Hayter. La única excepción, hasta la fecha, había sido Old Snake (el personaje anciano de *MGS 4*) por su avanzada edad. Y precisamente ése es el motivo que se ha esgrimido para prescindir de su voz para el protagonista de *The Phantom Pain*. Sin embargo, la presión de los fans y las declaraciones de Hayter podrían hacer que Konami reculase en su decisión. El tiempo lo dirá.



ENTREVISTA

La página norteamericana Gametrailers publicó una entrevista a Joakim Mogren en vídeo. Durante este breve encuentro, Joakim mostraba su rostro vendado, como el protagonista del juego. De hecho no era una persona real, sino un modelo generado por el motor Fox Engine. El resultado nos dejó helados.

8 PERSONAJES QUE REGRESAN

Cuando especulamos sobre los personajes que aparecían en el primer vídeo de *Ground Zeroes*, parecía bastante claro que Chico y Paz (de *Peace Walker*) volverían a hacer su aparición. Ahora también se apuntan Kaz Miller, "segundo" de los Militaires Sans Frontieres y un joven Psycho Mantis, uno de los enemigos más carismáticos de *Metal Gear Solid* de PSOne.







DEMO ENGINE

Aprovechando la conferencia de San Francisco, se ha profundizado en las virtudes del motor Fox Engine con una nueva demo. En este vídeo podemos ver el aspecto hiperrealista de los objetos (como el fusil Galil de la imagen) y el comportamiento de la luz sobre diferentes texturas. Un resultado brutal.

METAL GEAR RISING

Durante los últimos meses, Kojima también ha estado trabajando en la promoción de *Metal Gear Rising Revengeance* (desarrollado por Platinum Games). Incluso pudimos hablar con él durante la fugaz visita que realizó a España. Hasta nos ha mostrado su propia figura de acción en Twitter.

9 PERROS DE DIAMANTE

Después de la desaparición de los MSF, Big Boss pasa a formar parte de una nueva organización militar llamada Diamond Dogs (nombre inspirado por una banda de rock de Estocolmo). También podría estar basado en un tema de David Bowie, a quien se han hecho varias referencias en distintas entregas anteriores.



TRAILER GDC

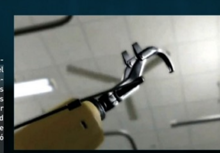
Finalmente el pasado 27 de marzo, Kojima publicó dos secuencias de unos cinco minutos cada una: un trailer (con la canción Not Your Kind of People, de Garbage) y una sesión de juego que coincidía con la huida del hospital que vimos en los Video Game Awards, con un aspecto más pulido.

POCO A POCO SE ACLARA LA CONEXIÓN DE THE PHANTOM PAIN CON EL PRIMER METAL GEAR DE MSX

10 UN PUÑO DE HIERRO

Al despertarse del coma, en la secuencia de juego de 6 minutos que se ha mostrado en la Game Developers Conference, Big Boss ha perdido su brazo izquierdo. Lo primero que observa es que ha sido sustituido por una rudimentaria prótesis de metal. Más adelante, el primitivo "garfio" que luce nuestro héroe desaparece, y en su lugar podemos ver una mano completamente articulada y funcional, con la que incluso monta en moto.

La amputación de un brazo es un tema recurrente en la saga. Está influenciado por el manga clásico Dororo, en que el protagonista cambia partes de su cuerpo por poderes especiales. Y se puede observar en otros personajes secundarios, como Revolver Ocelot, que se implantó el brazo de Liquid Snake en la segunda entrega o Raiden, que sufrió múltiples pérdidas cuando apareció en *Metal Gear Solid 4*.



LA INFECCIÓN VUELVE A ASOMAR LA CABEZA

■ PS3 - Xbox 360 - Wii U - PC ■ Capcom ■ 24 de mayo

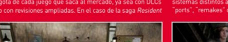
Resident Evil Revelations tiene casi a punto el salto de 3DS a la alta definición. Os contamos qué novedades encontraremos en esta adaptación para sobremesa y rastreamos la trayectoria de la saga en los últimos años.

La sombra del virus T-Abyss es muy alargada. No conforme con haber colapsado las arterias de 3DS, *Resident Evil Revelations* vuelve a la carga un año después para hacer lo propio con PS3, Xbox 360, Wii U y PC. Capcom, que ya ha demostrado su interés por readaptar títulos portátiles a consolas de sobremesa con el reciente *Monster Hunter 3 Ultimate*, nos traerá el 24 de mayo un "port" en alta definición de uno de los títulos estrella del catálogo de 3DS.

Ambientado entre la cuarta y la quinta entregas, el juego estará protagonizado por dos veteranos como Jill Valentine y Chris Redfield, que contarán con la inestimable colaboración de Parker Luciani y Jessica Sherawat. Así, Jill y Parker se infiltrarán en un lúgubre crucero varado en alta mar, mientras que Chris y Jessica viajarán hasta una cordillera nevada en Europa. El objetivo será encontrar pistas sobre Veltro, una organización bioterrorista a la que se creía derrotada después de que lanzara un ataque sobre la ciudad flotante de Terragrigia, en el mar Mediterráneo, y el Gobierno de Estados Unidos arrasara la ciudad para poner freno a la peligrosa infección.

➔ **EL DESARROLLO SERÁ CASI EL MISMO** que en 3DS. A lo largo de doce capítulos deberemos hacer frente a infinidad de criaturas infectadas, mientras nos despla-





UN DEMONIO CON MUCHAS RESIDENCIAS

CAPCOM NO TIENE REPAROS en exprimir hasta la última gota de cada juego que saca al mercado, ya sea con DLCs o con revisiones ampliadas. En el caso de la saga *Resident Evil*, muchas de sus entregas se han readaptado a otros sistemas distintos a los que las vieron nacer, en forma de "ports", "remakes" o adaptaciones en alta definición:



LOS "PORTS" han sido una constante. Fue el caso de *RE: Code Veronica*, que pasó de Dreamcast a PS2; o de *Resident Evil 2* y *3*, que pasaron de PSOne a Gamecube.



EL "REMAKE" del primer *RE* rompió moldes en Gamecube. La aventura en la mansión de Umbrella se reinventó con un apartado técnico de auténtico lujo.



LAS ADAPTACIONES EN HD se estrenaron en 2011, con el aterrizaje de *Resident Evil: Code Veronica X* y *Resident Evil 4* en Xbox Live Arcade y PS Store.



EL CONEJILLO DE INDIAS DE 3DS. La saga se estrenó en la portátil con The Mercenaries, un juego que, en realidad, constaba de material extraído de *RE 4* y *5*.



zamos y disparamos en tercera persona con pistolas, ametralladoras, escopetas, rifles y demás armamento que recolectemos.

La jugabilidad será calcada a la de la trilogía contemporánea de la saga (*Resident Evil 4, 5* y *6*), con predominio de la acción sobre el "survival horror", si bien la ambientación de algunos capítulos (especialmente los que se desarrollen en el crucero Queen Zenobia) recordará las entregas primigenias, lo que alegrará a los detractores de la deriva de la saga hacia el "shooter". Así, habrá algún que otro susto, como que repentinamente caiga un cuerpo de un conducto de ventilación o que una rata derribe una plancha de metal. El control será igual ▸▸

JILL, PARKER, CHRIS Y JESSICA HARÁN FRENTE A LA AMENAZA BIOTERRORISTA

LA VOLÁTIL AMISTAD CON NINTENDO

ALLÁ POR EL AÑO 2002, Gamecube llegó al mercado con un crujiente pan debajo del brazo: un acuerdo de exclusividad entre Nintendo y Capcom para reeditar las entregas existentes de *Resident Evil* hasta ese momento, así como para los futuros títulos. Eso se tradujo, inicialmente, en el lanzamiento del espectacular "remake" de la primera entrega y en los "ports" de *Resident Evil 2, 3* y *Code Veronica*. Más tarde llegaron *Resident Evil Zero* y el revolucionario *Resident Evil 4*. En el caso de la precuela se cumplió el acuerdo de exclusividad, pero no sucedió lo mismo con el título que protagonizaba Leon, pues acabó saliendo también en PS2, PC e incluso Xbox 360 y PS3, con su revisión en HD. Con *Revelations*, Nintendo vuelve a ver cómo uno de sus pesos pesados vuela del nido de la exclusividad.



RESIDENT EVIL ZERO es el único título que puede presumir de haberse mantenido fiel al supuesto acuerdo de exclusividad entre Capcom y Nintendo.



RESIDENT EVIL 4 es la otra cara de la moneda. La visita de Leon a una España donde los pueblerinos hablaban con acento mexicano le dejó muy traspuesto.

UN CRUCE DE CAMINOS RECIENTE

ASENTARSE SOBRE EL PARADIGMA DE LOS ZOMBIS da mucho margen de maniobra para hacer cosas diferentes. Por eso, la reciente entrega de *Resident Evil 6* para PC ha venido acompañada de un pequeño "crossover" con *Left 4 Dead 2*, otro gran referente del género de la supervivencia contra los no muertos. Gracias a la deriva de la saga de Capcom hacia la acción, se ha aprovechado para incluir un DLC gratuito que añade al modo Mercenarios cuatro personajes extraídos del juego de Valve: Nick, Coach, Rochelle y Ellis. Como contrapartida, *Left 4 Dead 2* ha recibido tres enemigos procedentes de *RE 6*: Lepotisa, Napad y Ograman.





LA VERSIÓN DE PC DE RESIDENT EVIL 6 cuenta con un DLC gratuito que añade cuatro personajes del genial *Left 4 Dead 2* al modo Mercenarios.



LEFT 4 DEAD 2, por su parte, ha recibido otro DLC gratuito que añade al juego tres enemigos extraídos de *Resident Evil 6*: Lepotisa, Napad y Ograman.

que en 3DS, pero sin necesidad de comprar un segundo joystick aparte para rotar la cámara.

LA EXPERIENCIA ESTARÁ AMPLIADA de diversas formas. Para empezar, el modo Historia incluirá dos novedades de consideración. La primera será la presencia de un nuevo tipo de enemigo, el llamado Wall Blister, que será una masa deforme de aspecto repulsivo. La segunda será el llamado modo Infernal, un nuevo nivel de dificultad en el que el posicionamiento y el número de los enemigos variarán, así como la localización de muchos objetos. Ahí será mucho más difícil obtener una buena puntuación al final de cada nivel (en lo cual influirán la precisión de los disparos, las veces que nos maten o la cantidad de tiempo que utilicemos).

EL MODO ASALTO también tendrá innovaciones reseñables. Por si no jugasteis en 3DS, se trata de una especie de modo arcade que ofrece la opción de jugar en cooperativo. El objetivo es avanzar por diversos niveles en busca de la mejor puntuación mientras aparecen hordas de enemigos. La versión de sobremesa estrenará la conectividad online, incluirá un nuevo enemigo y añadirá a Hunk y Rachel a la nómina de protagonistas, hasta dejarla en una decena. Cada personaje dominará unas armas y podremos subirlos de nivel. El número de escenarios, basados en el modo Historia, rondará los cuarenta.



LA ACCIÓN será el elemento esencial de la aventura. Siempre habrá balas a mano para poder sobrevivir.



LOS GRÁFICOS lucirán mucho mejor que en 3DS, con unas texturas más trabajadas para los personajes.

¿UN FUTURO DE AÚN MÁS ACCIÓN?

Muchos fans del planteamiento clásico de *Resident Evil* llevan años pidiendo a gritos que se retomen las raíces de la saga, es decir, que se vuelva al género del "survival horror", con sus sustos, su escasez de munición, su dificultad y sus puzles. Sin embargo, la deriva de la franquicia hacia la acción parece poco menos que irreversible: el propio *Resident Evil Revelations*, aun teniendo elementos clásicos, tiene mucho más de la cuarta entrega que de la primera.

Capcom aún no ha soltado prenda sobre la próxima entrega de la saga, pero en marzo de 2012 el productor Masachika Kawata afirmó: "Creo que la saga necesita seguir marchando hacia la acción, especialmente para el mercado norteamericano. Echando un vistazo a los datos de ventas para el género del survival horror, se ve que se trata de un mercado pequeño comparado con lo que logran vender *Call of Duty* y otros títulos de acción". Parece que no deja lugar a la duda, ¿verdad?



EL CAMBIO DE UNA CÁMARA FIJA a otra situada a la espalda del personaje que introdujo *Resident Evil 4* favoreció la acción y redujo el terror.



LAS VENTAS DE LA TRILOGÍA RECIENTE, en especial las de *Resident Evil 4* y *5*, hacen pensar que Capcom continuará por el camino de los disparos.

EL MODO ASALTO INCLUIRÁ DOS NUEVOS PERSONAJES Y TENDRÁ COOPERATIVO ONLINE

A nivel visual todo lucirá mucho mejor que en 3DS gracias al salto a HD, con un mayor nivel de detalle en los modelos de los personajes y mejoras en los efectos de luz. Ah, y se mantendrá el excelente doblaje al español.

→ **LA VERSIÓN DE Wii U** será la más particular de todas gracias a las funcionalidades del Gamepad. Así, la pantalla del mando nos servirá como mapa, como gestor del inventario y para el modo Off TV. Y atención a las maneras en las que usaremos Miiverse: podremos postear mensajes potenciales para la pantalla de "Game Over" de otros usuarios y para añadir una especie de bocadillos tipo cómic a los enemigos del modo Asalto. HC

EL EFECTO 3D DEJA PASO AL HD

Resident Evil Revelations es uno de los títulos más punteros de 3DS en lo que al apartado técnico se refiere. Sin embargo, el efecto tridimensional de la portátil no puede competir con la nitidez que presentarán los gráficos en alta definición de PS3, Xbox 360 y PC. Los modelados de los personajes y los enemigos, los efectos de iluminación o las cinemáticas lucirán mucho mejor en una televisión que en la portátil.



EL FUTURO DE Wii U EMPIEZA AQUÍ

Seis meses después del lanzamiento de Wii U, hacemos balance y repasamos de la mano de Nintendo qué futuro le espera a su consola.



■ **Wii U lleva medio año a la venta** y su catálogo de juegos "third party" es ya abrumador, gracias a títulos como *Mass Effect 3, Call of Duty Black Ops II, Batman Arkham City, Assassin's Creed III* o *Darksiders II.* Todos esos títulos acompañaron el lanzamiento de la consola, pero luego ha habido un cierto parón, como ha reconocido el propio Satoru Iwata, presidente de Nintendo. Sin embargo, la máquina de la compañía de Kioto está empezando a engrasar sus circuitos para la segunda mitad de 2013.

LA PRIMAVERA TRAE UNA GRAN ACTUALIZACIÓN

WII U LLEVA SÓLO UNOS MESES EN EL MERCADO, por lo que el margen de mejora de todos sus elementos es aún muy grande. Por lo pronto, tras escuchar las quejas de los usuarios, la primera gran decisión de Nintendo ha sido proyectar una gran actualización que mejora el interfaz y reduce sobremanera los tiempos de carga. Antes, cerrar un programa y volver al menú principal podía llevar cerca de medio minuto, pero gracias a la actualización esa acción no lleva más que unos pocos segundos.

NEW SUPER MARIO BROS. U: EL MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

EL DEBUT EN HD DEL FONTANERO MÁS FAMOSO se convirtió por derecho propio en la exclusividad más destacada del catálogo inicial de Wii U. Considerado por la crítica como el mejor título de la subsaga *New Super Mario*, este plataformas en 2D cuenta con 80 niveles y decenas de retos destinados a los usuarios más "hardcore". Los récords logrados se pueden compartir luego en Miiverse.

GRAN CATÁLOGO

Wii U se ha granjeado una excelente oferta de títulos desde su lanzamiento, mediante potentes exclusividades y adaptaciones revitalizadas de algunos de los mejores juegos de los últimos tiempos.

















RED SOCIAL EN EXPANSIÓN

Miiverse es una de las características esenciales de Wii U. Se trata de una red social que permite comunicarse a todos los usuarios que tengan la consola, compartiendo contenidos y enviando mensajes y dibujos en cada una de las comunidades que hay distribuidas por juegos, donde la gente puede preguntar dudas.

Próximamente, se permitirá que los usuarios creen sus propias comunidades privadas. Asimismo, se crearán aplicaciones para poder acceder a Miiverse desde smatphones, tablets y navegadores web. Por si fuera poco, en el futuro la red social de Nintendo también hará acto de presencia en 3DS.



LO QUE MÁS LES GUSTA A SUS USUARIOS

1. **Retrocompatibilidad** con los juegos y los mandos de Wii.
2. **Poder pasar partidas** guardadas de Wii y los juegos de WiiWare a Wii U.
3. **Juego online gratuito** con chat de voz incorporado.
4. **Miiverse**, una red social integrada dentro de la consola.
5. **El modo "Off TV"**, para poder seguir jugando si otra persona quiere ver la televisión.
6. **El juego asimétrico**, que permite jugar cuatro contra uno en dos pantallas distintas.

COMPARTIENDO EN EL SALÓN

LA DUALIDAD DE PANTALLAS DE Wii U cuenta con un gran potencial a la hora de utilizar su navegador web. Así, un usuario puede dedicarse a explorar Internet en la pantalla del Gamepad y, si ve algo que le llama la atención, compartirlo en la pantalla de televisión para que también lo puedan ver las demás personas que estén en la habitación.

Otra de las bondades del sistema es que permite reproducir vídeos en la pantalla de televisión mientras se sigue navegando en la pantalla del Gamepad. Por ejemplo, se puede entrar en HobbyConsolas.com, proyectar una tertulia o el último Nintendo Direct y, mientras, seguir leyendo noticias o análisis.



NINTENDO LAND: 12 LICENCIAS DE NINTENDO EN UNA

LAS FUNCIONALIDADES DEL GAMEPAD tienen su mejor reflejo en *Nintendo Land*, un título que se incluye junto al pack Premium de Wii U. El juego, construido como si fuera un parque de atracciones, se divide en doce juegos inspirados en sagas de Nintendo. Cada una nos pica para obtener mejores récords y compartirlos en Miiverse. ¿Podréis con las cuatro pizarras de obstáculos de la atracción de DK?





















GRAN PRESENTE, MEJOR



EL POLICÍA CHASE McCAIN protagoniza este desenfadado "sandbox", en el que debe dar caza a Rex Fury, un peligroso criminal.

LA EXTENSIÓN DE LA CIUDAD es enorme. Tenemos libertad para movernos por ella y explorarla en busca de ítems desbloqueables.

LEGO CITY UNDERCOVER

EXCLUSIVO Wii U

■ Nintendo ■ Aventura ■ Ya disponible

LAS PIEZAS DE LEGO se han lanzado por fin a protagonizar su propia aventura tras beber de infinidad de series de ficción, y lo han hecho por todo lo alto, con un "sandbox" que recuerda sobremanera a *Grand Theft Auto*, solo que mucho más desenfadado y colorido. En él, Chase McCain, un aguerrido policía, debe perseguir a Rex Fury, un tipo con muy mala sombra cuyo verdadero lugar está en la cárcel.

Podemos movernos con libertad a través de un enorme mundo abierto mientras conducimos vehículos, acometemos zonas de plataformas, libramos peleas o resolvemos puzles. Nuestro protagonista puede vestirse con ocho atuendos, que le confieren diversas habilidades. Por ejemplo, el de policía le permite rastrear huellas; el de ladrón, abrir puertas cerradas; el de minero, colocar dinamita... El juego cuenta con numerosos guiños a sagas de Nintendo como *Mario* y *Zelda*, así como a películas de la talla de *Matrix* o *Cadena Perpetua*. Por si fuera poco, todos los diálogos están doblados al castellano, para que no nos perdamos ni un detalle.

HAY MÁS DE CIEN VEHÍCULOS que se pueden conducir: coches, motos, helicópteros, trenes, caballos...

■ LAS PIEZAS DE LEGO SE PASAN AL GÉNERO DEL "SANDBOX" CON TODO SU HUMOR ■



FUTURO

Wii U ha recibido un buen ramillete de lanzamientos en los primeros meses de 2013, y el catálogo seguirá creciendo en lo que resta de año. Veamos lo que nos espera.



LA CACERÍA que ya vivimos en Wii se amplía con una entrega que añade más monstruos, más misiones, más armas, más entornos...

COMPLETAR LA AVENTURA PRINCIPAL lleva más de cien horas, algo salvaje. Si, además, se cuentan las misiones multijugador, la cifra se vuelve aún más abrumadora.

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

■ Capcom ■ Aventura ■ Ya disponible

UNA DE LAS SAGAS QUE MÁS FUROR CAUSA EN JAPÓN se ha decidido a volver a España. *Monster Hunter 3 Ultimate* nos convierte en cazadores y nos lanza a un monstruoso coto de caza donde moran 29 jefes finales, que se convierten en 50 si contamos las diferentes subespecies. Repiten presencia las 18 criaturas grandes que ya vimos en Wii (Gran Jaggi, Qurupeco, Lagiacrus...), se añaden 9 de *Monster Hunter Portable 3rd* (Duramboros, Nibelsharf, Arzuros...) y debutan dos (Brachydios y Guran-Miraosu).

Gráficamente, el juego mejora sobremanera lo visto en la entrega de Wii gracias a la alta definición (1080p), y su extensión es casi inabarcable. Las armas y las armaduras, que se crean con partes de monstruos cazados, se cuentan por centenares, igual que las misiones, que suponen un gran desafío, lo cual invita a jugar en cooperativo con tres amigos. Gracias a la nueva "cámara objetivo", que permite fijar a los monstruos, el control es mucho más preciso que en Wii.

■ EL COOPERATIVO ONLINE ES DE LOS MEJORES QUE SE HAN VISTO NUNCA EN UN JUEGO ■



CAZA ACTUALIZADA

LA SALIDA DEL JUEGO en Occidente ha venido acompañada de una actualización que conviene descargar, para lo cual es necesario conectar la consola a Internet. Gracias a ella podemos jugar online con cazadores de América del Norte. Asimismo, la actualización añade la función "Off TV", para que podamos seguir cazando en la pantalla de nuestro Gamepad, mientras alguien utiliza la televisión para otros menesteres.

Hay que destacar que en los próximos meses *Monster Hunter 3 Ultimate* seguirá recibiendo nuevas misiones extra, que nos podremos descargar de forma totalmente gratuita.

PARTIDAS CON LA PORTÁTIL

EL JUEGO CRUZADO con la versión de 3DS es otra de las virtudes del juego. Mediante una conexión de red local, pueden juntarse una Wii U y tres 3DS. Además, se pueden transferir partidas guardadas entre las dos consolas.

RESIDENT EVIL REVELATIONS

■ Capcom ■ Acción ■ 24 de mayo

JILL VALENTINE Y CHRIS REDFIELD fueron los protagonistas de una de las mejores aventuras de 3DS en 2012. Un año después, llegan a Wii U para volver a combatir la amenaza de la organización bioterrorista Veltro. El juego contará con un apartado gráfico remozado en alta definición, así como con el modo Infernal, un nuevo nivel de dificultad que modificará la aparición de los enemigos y la disposición de los objetos. El modo Asalto, por su parte, admitirá el cooperativo online.





ESTA ADAPTACIÓN EN HD del título de 3DS incluirá novedades como un modo de dificultad extra, dos enemigos inéditos y más personajes para el modo Asalto, que tendrá online.

■ LO NUEVO Y LO VIEJO SE DAN LA MANO EN ESTA ENTREGA DE LA SAGA ■

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

■ Square Enix ■ Acción ■ 2013

ESTE JUEGO DE EIDOS MONTREAL es uno de los títulos de culto de esta generación, y Wii U recibirá próximamente la entrega más completa, ya que incluirá el DLC "El rescate de Tong" y el capítulo completo de "El eslabón perdido". El Gamepad hará las veces de interfaz neuronal del cibernético protagonista. El juego incluirá guías para superarlo y ocho horas de comentarios de los desarrolladores.

ADAM JENSEN aprovechará las funciones del Gamepad en esta adaptación de uno de los títulos más aclamados de los últimos años.

■ EL JUEGO MEZCLARÁ ROL Y ACCIÓN CON UNA ESTÉTICA CIBERNÉTICA ■

LA VELOCIDAD Y LOS DERRAPES forman una mezcla explosiva en este arcade de conducción, ambientado en un mundo abierto.

NEED FOR SPEED MOST WANTED U

Electronic Arts **Velocidad** **Ya disponible**

LA CIUDAD DE FAIRHAVEN es un paraíso para los amantes de la velocidad. Criterion Games, los artífices de la saga *Burnout*, han creado un mundo abierto del que podemos disfrutar a bordo de cerca de 50 vehículos de alta gama, pertenecientes a fabricantes como Lamborghini, Aston Martin, Porsche, McLaren o Koenigsegg. En las carreras que se nos proponen, es tan importante pisar el acelerador y frenar como chocar con los rivales y esquivar a la policía.

El juego se ha adaptado a las funcionalidades del Gamepad para ofrecer un modo cooperativo e incluye de serie el DLC "Ultimate Speed Pack", que añade cinco vehículos.

EL COOPERATIVO HACE SU DEBUT EN LA SAGA GRACIAS AL JUEGO ASIMÉTRICO

INJUSTICE: GODS AMONG US

Warner Bros **Lucha** **Ya disponible**

LOS CREADORES DE MORTAL KOMBAT vuelven al ring consolero, pero esta vez con unos combates cuyos contendientes pertenecen al universo de DC Comics: Batman, Wonderwoman, Flash, Superman, Nightwing, el Joker...

Cada personaje ofrece un control y unas habilidades muy diferenciadas, lo que se traduce en una gran profundidad. Además, la jugabilidad se vincula con unos escenarios interactivos y destructibles. Así, se pueden derrumbar edificios, lanzar a los rivales contra un acantilado o convertir vehículos en armas arrojadizas.

LOS HÉROES Y LOS VILLANOS de DC Comics, como Batman, Superman, Flash, Wonderwoman o Harley Quinn, se zurran la badana a base de bien en este juego de lucha.

LOS ENTORNOS INTERACTIVOS DAN PROFUNDIDAD A LAS CONTIENDAS

SPLINTER CELL BLACKLIST

Ubisoft **Aventura** **22 de agosto**

EL AGENTE SAM FISHER no se va a perder la nueva consola de Nintendo en su próxima misión, que arrancará en pleno verano y le llevará a ponerse al frente del equipo 4th Echelon para luchar contra una amenaza terrorista que está atacando objetivos estadounidenses.

Esta versión presentará un estilo de juego mejorado gracias a su uso del Gamepad, tanto para ejecutar acciones de muerte en movimiento como para usar gadgets o cambiar de arma.

EL GAMEPAD será una gran ayuda para Sam Fisher. Un agente especial como él sabrá sacarle partido a la hora de manejar su arsenal (arriba) o mover la cámara (izquierda).

THE WONDERFUL 101

EXCLUSIVO Wii U

■ Nintendo ■ Estrategia ■ 2013

LA ESTRATEGIA MÁS ACCESIBLE va a ser uno de los géneros estrella del año en Wii U. Este título de Platinum Games, el estudio responsable del genial *Madworld* de Wii o del futuro *Bayonetta 2*, nos pondrá en la piel de diversos personajes que deberán hacer frente a una invasión alienígena. Durante las misiones, la idea será reclutar ciudadanos para convertirlos en héroes, de modo que, a base de sumar unidades, podamos derrotar a los enemigos. El desarrollo será frenético y estará sellado con un apartado visual lleno de color y efectos especiales. Habrá incluso un multijugador para cuatro usuarios, que le otorgará un plus.

LOS JEFES FINALES nos aguardarán al final de cada nivel. Para derrotarlos, habrá que acumular un gran número de héroes.

■ PLATINUM GAMES ESTÁ TRAS EL DESARROLLO DE ESTA ORIGINAL PROPUESTA ■

PIKMIN 3

EXCLUSIVO Wii U

■ Nintendo ■ Estrategia ■ Verano

ESTE JUEGO DE ESTRATEGIA, nacido de la mente de Miyamoto, iba a acompañar a la consola en su lanzamiento, pero se retrasó para garantizar su calidad. Nos pondrá al mando de una legión de Pikmins, unos seres diminutos a los que deberemos guiar por la naturaleza mientras recolectan diversos tesoros, como fresas o uvas. Habrá multitud de estrategias posibles y podremos usar tanto el mando de Wii como el Gamepad, que servirá como mapa y como radar. Además de los cinco tipos de Pikmin de anteriores entregas, debutará el Pikmin Roca, que podrá romper barreras y conchas de enemigos.

■ LA SIMPATÍA DE LOS PIKMIN DEBUTARÁ EN Wii U TRAS EL ÉXITO QUE FUE EN GAMECUBE ■

EL OBJETIVO será recolectar diversos objetos, mientras nuestros Pikmin se enfrentan al entorno y a diversas criaturas.

RAYMAN LEGENDS

■ Ubisoft ■ Plataformas ■ Septiembre

EL GÉNERO DE LAS PLATAFORMAS EN 2D ha resucitado de un tiempo a esta parte. Un buen ejemplo de ello es *Rayman Legends*, del que ya hay disponible una demo en la eShop. Esta secuela del genial *Rayman Origins* nos volverá a enfrentar a niveles plagados de humor y saltos, con la opción de jugar en cooperativo. El título aprovechará tanto la pantalla táctil del Gamepad como el giroscopio. Su retraso a septiembre se compensará con 30 nuevos niveles, nuevos jefes y un modo desafío.

■ PRONTO LLEGARÁ UNA NUEVA DEMO EN EXCLUSIVA PARA Wii U ■

EL PINTORESCO APARTADO VISUAL decorará un espectacular título de plataformas bidimensional, del que podremos disfrutar en modo cooperativo.

GAME&WARIO

EXCLUSIVO Wii U

■ Nintendo ■ Aventura ■ 2013

EL PERSONAJE MÁS MAQUIAVÉLICO de Nintendo ya está tramando su llegada a las pantallas de Wii U. Siguiendo la filosofía de *Nintendo Land*, el título ofrecerá diversos minijuegos que serán la excusa perfecta para aprovechar todas las opciones del Gamepad. Habrá tiro con arco, bajadas de esquí, búsquedas con ayuda de la cámara, juego asimétrico... Su multijugador será una locura.



■ EL JUEGO EXPLOTARÁ EL GAMEPAD IGUAL QUE NINTENDO LAND ■



EL HUMOR estará a la orden del día. Admitirá hasta cinco usuarios simultáneos gracias al juego asimétrico.

Y LO QUE LLLEGARÁ

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

■ Ubisoft ■ Aventura ■ 31 de octubre

LA GUERRA ENTRE ASESINOS Y TEMPLARIOS se ha convertido en uno de los iconos de esta generación. Altaïr, Ezio y Connor prendieron la mecha y, en octubre, Edward Kenway, un violento pirata, tomará el relevo, con una entrega de *Assassin's Creed* que estará ambientada a principios del siglo XVIII, en el Mar Caribe. Así, las principales ciudades que visitaremos serán Kingston (Jamaica), La Habana (Cuba) y Nasáu (Bahamas), donde nos toparemos con personajes como Barbanegra.

El océano, que ya tuvo cierto peso en *Assassin's Creed III*, tendrá una gran presencia en la aventura. La navegación y las batallas navales coparán buena parte del desarrollo. Habrá que estar atentos al viento o las corrientes para manejar el Jackdaw, que será el navío que Edward capitanee. Asimismo, podremos acometer abordajes contra los barcos de otros piratas o del ejército español, así como explorar las profundidades del océano, en busca de tesoros perdidos.

LA PIRATERÍA DEL SIGLO XVIII será el marco histórico donde se desarrolle el título, protagonizado por Edward Kenway, el abuelo del mismísimo Connor.

■ LAS BATALLAS NAVALES REPRESENTARÁN BUENA PARTE DEL DESARROLLO ■

DE Wii U

El catálogo de Wii U va a seguir creciendo con los títulos estrella de Nintendo y otros de las principales "third parties". Habrá de todo y para todos los gustos.



WATCH DOGS

■ Ubisoft ■ Aventura ■ Otoño

UNO DE LOS TRIUNFADORES DEL ÚLTIMO E3 fue esta espectacular aventura, que verá la luz, por fin, a finales de año. El protagonista será Aiden Pearce, un misterioso hombre de mediana edad que contará con un smartphone de última generación con el que podrá hackear prácticamente todo lo que encuentre a su paso, pues el juego se desarrollará en una versión pseudocibernética de Chicago, donde todo estará controlado por medio de procedimientos electrónicos.

El desarrollo recordará al de "sandbox" como *GTA*, con un uso frecuente de armas de fuego y coberturas, pero el estilo será muy característico. Por ejemplo, si vemos que un coche de policía está a punto de embestirnos, podremos hackear una centralita que haga salir unos pilones del suelo, para que el vehículo se estampe contra ellos. Del mismo modo, podremos ralentizar la marcha de un tren para, así, subirnos al techo. Lo mejor es que podremos acceder a datos personales de cualquier transeunte y seguirlos, pues muchos darán pie a diversas misiones secundarias.

■ EL CONTROL DE LA INFORMACIÓN SERÁ LA CLAVE EN ESTE MUNDO TECNOLÓGICO ■

ESTE "SANDBOX" estará ambientado en Chicago. Con ayuda de un potente smartphone, el protagonista podrá sabotear numerosos elementos de la ciudad

Y ADEMÁS



PROJECT X

■ Monolith Soft ■ Rol ■ Sin confirmar

LOS CREADORES DE XENOBLADE CHRONICLES ya tienen un nuevo proyecto entre manos, conocido, por el momento, con el misterioso título de *X*. El título se enmarcará dentro del género del "action RPG", de modo que controlaremos a un personaje en tercera persona, mientras hacemos frente a numerosos monstruos, algunos de un tamaño descomunal, al más puro estilo *Monster Hunter*. Los espadazos y los tiros serán la base de la jugabilidad, pero también se podrán manejar robots de combate, que encajarán con la estética de ciencia ficción del juego.



SHIN MEGAMI TENSEI X FIRE EMBLEM



■ Atlus ■ Rol ■ 2014

COMBINAR UNIVERSOS está de moda. Las próximas sagas en disfrutar de la experiencia de un "crossover" serán *Fire Emblem* y *Shin Megami Tensei*, que tienen una larga trayectoria y legiones de seguidores, sobre todo en Japón. El título fue anunciado por Satoru Iwata en el Nintendo Direct de enero y, de momento, apenas se sabe que se enmarcará dentro del género del rol y que lo está desarrollando Atlus.



LOS DISEÑOS DE AKIRA TORIYAMA volverán a ser la seña de identidad de esta nueva entrega de esta longeva franquicia.

DRAGON QUEST X



■ Square Enix ■ Rol ■ Sin confirmar

UNA DE LAS SAGAS DE ROL MÁS CLÁSICAS se sumará a la tendencia de los MMORPG con su llegada a Wii U. Así, *Dragon Quest X* nos permitirá crearnos un personaje propio y disfrutar de la aventura tanto en solitario como en compañía de otros usuarios. El objetivo será salvar el mundo de Astortia, donde habrá hasta cinco razas de personajes, diseñados por el famoso Akira Toriyama, uno de los principales responsables de la saga durante su ya longeva trayectoria. El juego acaba de salir en Japón y cuenta con versiones tanto para Wii como para Wii U, con opción para el juego cruzado entre ambas plataformas.

BAYONETTA 2



■ Nintendo ■ Acción ■ Sin confirmar

EL GÉNERO DEL "HACK AND SLASH" tiene su mayor referente en *Bayonetta*, uno de los mejores juegos de acción de los últimos años. El reputado estudio Platinum Games ya está desarrollando la secuela, que verá la luz en exclusiva para Wii U, después de que Sega decidiera no continuar con la licencia. Así, la bruja más sexy del universo consolero se volverá a calzar sus botas de tacones y su ajustado traje de cuero para repartir espadazos y tiros contra todo ángel viviente que se interponga en su camino. Hay bastante secretismo en torno al desarrollo, pero será uno de las grandes exclusividades de Wii U.





LA SIMULACIÓN será de las más realistas que se hayan visto nunca en un juego de coches. Habrá hasta seis disciplinas de competición, a través de las que habrá que ascender.

PROJECT CARS

■ **Slightly Mad Studios** ■ **Velocidad** ■ **Navidad 2013**

LA CONDUCCIÓN REALISTA es un género que se prodiga poco en comparación con el arcade. Sin embargo, Slightly Mad Studios, responsables de la subsaga *Need for Speed Shift*, están preparando *Project CARS*, un simulador que nos permitirá vivir la trayectoria de un piloto de carreras. Habrá seis disciplinas de vehículos (turismos, monoplazas, NASCAR), de modo que empezaremos en las categorías inferiores y tendremos que granjearnos un nombre. El realismo será la seña de identidad del título: coches ultradetallados, circuitos reales (Spa, Montmeló, Mónaco, Suzuka), ciclo día-noche, cambios meteorológicos...



BATMAN ARKHAM ORIGINS

■ **Warner Bros** ■ **Aventura** ■ **25 de octubre**

LA AVENTURA DEL CABALLERO OSCURO va a tener continuación en Wii U después del verano. Se tratará de una precuela y estará ambientada varios años antes de los hechos que se narraban en las dos entregas anteriores de la saga: *Batman Arkham Asylum* y *Batman Arkham City*.

En esta ocasión controlaremos a un Batman más joven y tendremos que enfrentarnos a nuevos personajes en una Gotham City que tendrá una extensión todavía más grande que la que recorrimos en el espectacular *Batman Arkham City*. La historia está siendo escrita por Eric Holmes, que ya trabajó en *Prototype*, transcurrirá durante la época navideña y enfrentará al joven Bruce Wayne a ocho villanos, entre los que se encontrarán Deathstroke, Máscara Negra o el Pingüino.

El juego está siendo desarrollado por Warner Bros Montreal, aunque contará de nuevo con la tecnología de Rocksteady, el estudio que hizo las otras dos entregas.

Y ADEMÁS



IRON MAN, THOR, HULK, EL CAPITÁN AMÉRICA y otros personajes famosos del universo Marvel recibirán el título de Lego que se merecen.

LEGO MAVEL SUPER HEROES

■ **Warner Bros** ■ **Aventura** ■ **2013**

LA UNIÓN HACE LA FUERZA, y eso las piezas de Lego lo saben mejor que nadie: llevan ya muchos años aliándose con todo tipo de héroes, como los de Star Wars, Harry Potter o El Señor de los Anillos. Esta vez, se unirán con los superhéroes de Marvel en un juego en que Nick Furia llamará a Iron Man, Hulk, Spider-Man, Lobezno y otros mitos con el objetivo de salvar la Tierra de las pérfidas intenciones de Loki y Galactus. Habrá combates y cada personaje dispondrá de unas habilidades diferentes.

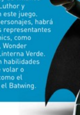


LOS "GADGETS" Y LAS HABILIDADES estarán a la orden del día en la adaptación de este otro universo de superhéroes de cómic y películas.

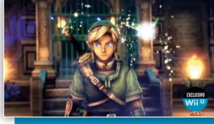
LEGO BATMAN 2

■ **Warner Bros** ■ **Aventura**
■ **21 de mayo**

EL CABALLERO OSCURO Y ROBIN deberán salvar Gotham City de villanos como Lex Luthor y el Joker en este juego. Entre los personajes, habrá numerosos representantes de DC Comics, como Superman, Wonder Woman o Linterna Verde. No faltarán habilidades como la de volar o vehículos como el Batmóvil y el Batwing.



Y ADEMÁS



THE LEGEND OF ZELDA HD

■ Nintendo ■ Aventura ■ 2014

LA MAYOR LEYENDA DEL MUNDILLO ya ha empezado a fraguar su nuevo título, según anunció el productor Eiji Aonuma en el Nintendo Direct de enero. De momento, se conocen pocos detalles, pero se espera que sea uno de los grandes anuncios de la compañía de Kioto en el próximo E3. Según Aonuma, el nuevo *Zelda* se replanteará muchas de las convenciones de la saga. Eso incluiría la posible eliminación del orden para superar las diversas mazmorras o la introducción de algún tipo de función cooperativa.



YOSHI U

■ Nintendo ■ Plataformas ■ 2013

LOS PRÓXIMOS MESES DE Wii U van a ser el caldo de cultivo ideal para que algunos personajes secundarios del universo de Mario den un paso al frente, como ya hicieran en el pasado. Será el caso del simpático Yoshi. El dinosaurio verde protagonizará un plataformas con un desarrollo lateral en 2D, que recordará, en buena medida, a *Kirby's Epic Yarn*, el título de Wii, pues el desarrollo está corriendo a cargo del mismo estudio. El juego supondrá la vuelta de Yoshi al primer plano, desde el mítico *Yoshi's Story*.

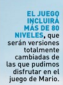


NEW SUPER LUIGI U

■ Nintendo ■ Plataformas ■ 2013

LUIGI ESTÁ SIENDO EL GRAN PROTAGONISTA de 2013 en lo que a personajes de Nintendo se refiere. Tras la salida de *Luigi's Mansion 2* para 3DS o el futuro *Mario and Luigi*, el "Hermanísimo" protagonizará *New Super Luigi U*, un contenido descargable para Wii U como ampliación de *New Super Mario Bros U*.

El juego estará planteado como un DLC de dicho juego, pero también se podrá descargar de forma autónoma, para que también puedan jugarlo los que no dispongan del juego de Mario. Las plataformas en 2D, con una perspectiva lateral, serán la esencia de un título que incluirá más de 80 niveles. Éstos serán versiones muy modificadas de los que vimos en *New Super Mario Bros U*, así que será como disfrutar de un juego nuevo. De hecho, Luigi contará con habilidades diferentes a las de su hermano, lo que influirá en la jugabilidad.





EL JUEGO INCLUIRÁ MÁS DE 80 NIVELES, que serán versiones totalmente cambiadas de las que pudimos disfrutar en el juego de Mario.

THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER HD

■ Nintendo ■ Aventura ■ Otoño

EL ZELDA MÁS PRECIOSISTA DE LA HISTORIA fue el primero de los dos que aparecieron en Gamecube. Diez años, *Wind Waker* recibirá una adaptación para Wii U, con un apartado gráfico remozado. El juego nos trasladará a un Hyrule anegado por las aguas, de modo que un misterioso navío parlante, llamado el Mascarón Rojo, será la única forma de viajar entre islas, junto con una batuta que nos permitirá dominar el viento.





Y ADEMÁS



LAS CARRERAS MÁS ALOCADAS volverán a tomar los circuitos de Nintendo con el debut de la saga *Mario Kart* en Wii U.

EXCLUSIVO Wii U

MARIO KART

■ Nintendo ■ Velocidad
■ Sin confirmar



MARIO Y SUS ALLEGADOS son expertos en todo tipo de actividades. Como es habitual en cada consola de Nintendo, próximamente se volverán a subir a los karts para disputar las carreras más alocadas y estrafalarias. De momento, no se conocen los detalles del juego, pero sí que se presentará en el E3 del próximo mes de junio.



EL DESARROLLO corre a cargo del estudio que creó *Super Mario Galaxy*, el juego que veis en la imagen.

MARIO 3D

EXCLUSIVO Wii U

■ Nintendo ■ Plataformas
■ Sin confirmar



TRAS EXPERIMENTAR CON LAS 2D en el debut de Wii U, el nuevo título del famoso fontanero tendrá un desarrollo tridimensional. Por ahora, se sabe que se está ocupando del desarrollo Tokyo Software Development, el estudio que se firmó el genial *Super Mario Galaxy* de Wii. En el E3 se dirá más.



SUPER SMASH BROS

EXCLUSIVO Wii U

■ Nintendo ■ Lucha ■ 2013-2014

EL "CROSSOVER" DE LUCHA DE NINTENDO no faltará a su cita con las consolas de sobremesa de Nintendo. Esta será la cuarta entrega de la saga, tras las aparecidas en Nintendo 64, Gamecube y Wii. El proyecto está corriendo a cargo de Namco-Bandai, pero con la supervisión de Masahiro Sakurai, creador de la saga y responsable de *Kid Icarus Uprising*, uno de los títulos más destacados del catálogo de 3DS. Aún no se han mostrado imágenes del juego, pero ya se sabe que concederá una gran importancia al multijugador online y que permitirá la conectividad con la entrega que saldrá para 3DS. Se avecina un festival de tortazos.

CATÁLOGO eSHOP

La tienda virtual de Nintendo incrementa aún más el ya de por sí ingente catálogo de Wii U. Son muchos los títulos que se pueden descargar a un precio reducido y que dan cuenta del buen quehacer de estudios independientes sin grandes presupuestos.

DUCKTALES REMASTERED

■ Capcom ■ Plataformas ■ Verano

LA NOSTALGIA DE DISNEY nos volverá a embargar este verano gracias a este "remake" de *DuckTales*, el plataformas bidimensional que vio la luz en NES a finales de los 80. En él, manejaremos al siempre rácano Tío Gilito, que se embarcará en la búsqueda de cinco tesoros, una tarea que tendrá que compaginar con el inesperado rescate de sus tres sobrinos. Los saltos y los bastonazos del bueno de Gilito serán tan satisfactorios como en la generación de los 8 bits.

LOS GRÁFICOS estarán totalmente remodelados en HD y las voces serán las originales de la serie *Patoaventuras*.

■ EL TÍO GILITO VOLVERÁ MÁS EN FORMA QUE NUNCA, CON SU BASTÓN Y SUS SALTOS ■



CLOUDBERRY KINGDOM

■ Pwnee Studios ■ Plataformas ■ Primavera

HAY POCOS PLATAFORMAS MÁS DESAFIANTES que este, en el que controlaremos a un monigote que deberá encadenar saltos mientras esquiva rayos de luz, pinchos y toda suerte de trampas. La dificultad será ajustable y habrá cooperativo para cuatro usuarios.



TWO BROTHERS

■ Ackk Studios ■ Rol ■ Verano 2013

EL ESPÍRITU MONOCROMO DE GAMEBOY resucitará en este peculiar juego de rol, cuyo protagonista anhela llenar el mundo de color. Desde una perspectiva similar a la de las primeras entregas de *Zelda*, deberemos repartir espadazos y explorar los escenarios.



COMMANDER VIDEO este misterioso ser es el protagonista de este plataformas en 2D. Su especialidad es correr a toda pastilla.



BIT.TRIP RUNNER 2

■ Gaijin Games ■ Plataformas ■ Disponible

LA DIFICULTAD CLÁSICA de los juegos de plataformas sigue vigente. El mejor ejemplo es *Bit.Trip Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien*, un título de desarrollo lateral en el que seguimos a CommanderVideo, un personaje que se mueve automáticamente a gran velocidad de izquierda a derecha de la pantalla. Nuestro cometido consiste en estar pendiente de los múltiples saltos que hay que ejecutar para no chocarnos con todos los obstáculos que nos salen al paso.

TOKI TORI 2

■ Two Tribes ■ Puzles ■ Ya disponible

EL PRIMER TOKI TORI vio la luz en Gameboy Color hace ya unos cuantos años. En esta secuela vuelven los niveles en 2D, integrados dentro de un mundo abierto repleto de caminos que no siempre podemos abrir, a menos que tengamos la habilidad apropiada. La interacción con el entorno es clave. Así, el protagonista dispone de dos habilidades principales: golpear el suelo de un culatazo y cantar, lo que da pie a infinidad de puzles que ponen a prueba nuestra mente (no hay tutoriales ni ayudas). Gracias al Gamepad, se pueden crear incluso niveles propios.

■ EL JUEGO ES UN GRAN PUZLE EN SÍ MISMO, LLENO DE DESAFÍOS Y CAMINOS ■



EL POLLUELO cuenta, a priori, con dos habilidades: golpear el suelo y cantar, pero la profundidad de los puzles es gigantesca.

ABAN HAWKINS & THE 1001 SPIKES
■ NICALIS ■ PLATAFORMAS

ANIMA: GATES OF MEMORIES
■ CIPHER STUDIOS ■ ROL

ANOTHER CASTLE
■ UNCADE ■ PLATAFORMAS

ARMILLO
■ FUZZY WUZZY ■ PLATAFORMAS

COSMIC HIGHWAY
■ MAESTRO INTERACTIVE ■ VELOCIDAD

CRYAMORE
■ NOSTALGICO ■ AVENTURA

DAYS OF DAWN
■ BUMBLEBEE ■ ROL

DEMON TRIBE
■ SEGA ■ ACCIÓN

MUTANT MUDDS DELUXE
■ RENEGADE KID ■ PLATAFORMAS

OLIVER & SPIKE
■ ROCK POCKET ■ PLATAFORMAS

PIER SOLAR HD
■ WATER MELON ■ ROL

POKEMON SCRAMBLE U
■ NINTENDO ■ ROL

PROJECT Y2K
■ ACKK STUDIOS ■ ROL

SCRAM KITTY AND HIS BUDDY ON RAILS
■ DAKKO DAKKO ■ AVENTURA

SHOVEL KNIGHT
■ YATCH CLUB GAMES ■ PLATAFORMAS

SPIN THE BOTTLE
■ KNAPNOK GAMES ■ MINIJUEGOS

SUPER UBI LAND
■ NOTION GAMES ■ PLATAFORMAS

THE 90'S ARCADE RACER
■ NICALIS ■ VELOCIDAD



THE PINBALL ARCADE
■ FARSIGHT STUDIOS ■ VARIOS

UNEPIC
■ ENJOY UP ■ ROL

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 64

BIOSHOCK INFINITE Analizamos la obra maestra de Ken Levine. Un título ambientado en una historia alternativa, que redibuja el género de los "shooter" en primera persona con su argumento.



PÁGINA 68

FIRE EMBLEM AWAKENING trae el rol de tablero a 3DS, avalado por una de las sagas con más renombre del género.



PÁGINA 72

DEAD ISLAND RIPTIDE Más zombis en primera persona: en una nueva isla, en que la supervivencia es más difícil.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

























Un shooter subjetivo celestial

BIOSHOCK INFINITE

De Rapture al cielo... porque allí está Columbia, la urbe flotante que alberga el nuevo BioShock, un shoot'em up de altos vuelos.

KEN LEVINE, EL CREADOR DEL BIOSHOCK original, vuelve a sorprendernos con un shoot' em up subjetivo muy especial. Si en los dos primeros *BioShock* nos sumergíamos en la distópica ciudad submarina de Rapture, en *Infinite* exploramos Columbia, una ciudad que flota en lo más alto de los cielos. Hasta allí viajamos controlando al veterano de guerra reconvertido a detective Booker DeWitt. Nuestro objetivo es rescatar a una chica llamada Elizabeth. Solo así saldaremos una misteriosa deuda...

Nada más llegar a la ciudad, descubrimos que está dominada por el padre Comstock, una figura obsesionada con la pureza y cada vez más distanciada de la "Sodoma de abajo" (o sea, de nuestro mundo). Sirviéndose de la iconografía de los Fundadores de la Patria norteamericanos, ha creado una sociedad fragmentada en la que las minorías étnicas están desplazadas. Para defender a estas minorías se crea Vox Populi, un grupo armado que se va a levantar en armas contra el poder. Y ya se montó el lío...

→ UNA GUERRA CIVIL, UNA CIUDAD DISTÓPICA, una ambientación inconfundible... Si conocéis la serie ya habréis notado los primeros paralelismos. Pero hay muchos más. Además de llevar distintas armas en la mano derecha (pistola, escopeta, rifle, ametralladora...), con la izquierda podemos usar 8 tipos de vigorizadores (que funcionan como los plásmidos de los anteriores, pero en vez de ADAM, necesitan sales para funcionar). Incluso son bastante parecidos: hay uno de fuego, otro eléctrico, otro que hace levitar a los enemigos... Todos ellos cuentan con dos tipos de uso y se pueden





RESCATAR A ELIZABETH es nuestro objetivo en el nuevo shooter de Ken Levine, autor también del *BioShock* original.



BAJO UNA VISTA SUBJETIVA nos espera un desarrollo lineal pero con una trama llena de giros que os va a sorprender.



PARA MOVERNOS POR COLUMBIA usamos el "skyhook" en los aerocarriles que unen las distintas partes de la ciudad.

Vigorizadores, no plásmidos

Podemos usar 8 tipos de vigorizadores, que en la práctica son muy parecidos y funcionan de forma similar a los plásmidos de los dos anteriores *BioShock*. En vez de ADAM necesitan sales para funcionar y también pueden potenciarse. Y todos tienen un uso "secundario" (suele ser en forma de trampa).



EN LA MANO IZQUIERDA los llevamos. Hay 8 tipos: de fuego, eléctrico, de posesión, hacer levitar a los enemigos...



USANDO POSESIÓN podemos poseer enemigos y también máquinas. No hay que piratearlas como en los otros *BioShock*.

ACCIÓN DE ALTURA

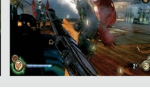
Así sobrevivimos a un desarrollo que os hará sentir vértigo:

1. LOS AEROCARRILES sirven para movernos. El "skyhook" es nuestro aliado.

2. LOS 8 VIGORIZADORES son como los plásmidos de los anteriores *BioShock*.

3. LAS ARMAS las llevamos en la mano derecha.





mejorar invirtiendo las Águilas de Plata que encontremos en las máquinas expendedoras (otro paralelismo más).

→ APARTE DE LOS VIGORIZADORES, DeWitt tiene un escudo que soporta unos cuantos impactos antes de que nuestra barra de vida vaya menguando. También contamos con el famoso "skyhook", un garfio que nos permite dar golpes cuerpo a cuerpo y engancharnos a los aerocarriles para desplazarnos por los barrios flotantes de Columbia saltando entre barcazas, terrazas, dirigibles...

Y no nos olvidamos de Elizabeth, que nos acompaña durante gran parte del juego una vez que conseguimos liberarla de su prisión. No os vamos a desvelar qué tipo de relación tenemos con ella, pero tranquilos, que no hay que preocuparse de protegerla.



DeWitt

ESTE VETERANO de la Caballería de los EE.UU. reconvertido a detective debe internarse en la ciudad de Columbia para rescatar a una muchacha llamada Elizabeth.

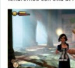


Una compañía muy grata

No os vamos a desvelar la relación que tenemos con Elizabeth para no chafaros una de las sorpresas que esconde el argumento. Pero sabed que, lejos de ser un estorbo, nos ayudará (y mucho) en los tiroteos. No hay que escoltarla en ningún momento.



ESTA CHICA ES "ESPECIAL" y Comstock la tiene encerrada por ello. ¿Qué tipo de relación tendremos con ella al rescatarla?



NOS PRESTA AYUDA en mitad de los combates lanzándonos botiquines, munición o sales (según lo que necesitemos).



PUEDE ABRIR BRECHAS espacio-temporales que nos dan ventajas en los tiroteos, como cobertura, ametralladoras de posición...



LA VERSIÓN DE PS3 es compatible con PlayStation Move. Y la versión de PC es la más espectacular de todas.



ADEMÁS DE PARA MOVERNOS por los aerocarriles, podemos usar el "skyhook" para "repartir estopa" cuerpo a cuerpo.



EL PADRE COMSTOCK será nuestra némesis en el juego. Domina Columbia con un gobierno totalitario y teocrático.



LLEVAMOS UN ESCUDO que aguanta algunos impactos antes de que la barra de vida empiece a menguar. Puede mejorarse.



AL ACABAR EL JUEGO (solo hay un final) nos espera el modo 1999, un reto más difícil, ya que no ofrece casi recursos para mejorar nuestro poder ofensivo.



Elizabeth

Cautiva en una torre vigilada por un pajarraco mecánico llamado Songbird, al liberarla nos acompaña durante gran parte del juego y nos ayudará en los tiroteos.

Además de lanzarnos munición, botiquines y sales en pleno combate, Elizabeth pone de nuestra parte su capacidad especial: abrir brechas espacio-temporales que nos otorgan ventajas como cobertura, botiquines, ametralladoras de posición...

AUNQUE PARTE DE LOS MISMOS MIMBRES JUGABLES de sus antecesores, *Infinite* ofrece más recursos en combate que los anteriores y, por ello, sus combates son más divertidos. En cuanto al desarrollo, es lineal, aunque hay tareas opcionales que nos reportarán recompensas. La exploración de todos los rincones de Columbia recreándonos en sus múltiples detalles es el complemento perfecto para una trama llena de giros en la que tendremos que tomar decisiones no muy trascendentales (solo hay un final).

La ambientación, imponente y sobrecogedora, es otra de sus vir-



LA AMBIENTACIÓN ES SOBRECOGEDORA y se ampara en un apartado técnico impresionante.





■ ESTAMOS ANTE UNO DE LOS SHOOTERS MÁS GRANDIOSOS DE ESTA GENERACIÓN ■





HAY TOMA DE DECISIONES y misiones secundarias que nos otorgan recompensas. Merece la pena verlo todo para no perder ni un solo detalle.

Enemigos con inspirado diseño

Los enemigos que desfilan ante nuestros atónitos ojos en *Infinite* lucen un diseño tan inspirado que no echaremos de menos a los Big Daddy. Brutos mecánicos, autómatas con la cara de George Washington y ametralladora en ristre, hordas de fanáticos a lo ku-klux-klan... son algunos ejemplos. Y sobre ellos, el temible Songbird, el pájaro-carcelero de Elizabeth.



LA MAYORÍA tienen un punto débil. Los Handyman lo tienen en el pecho. Pero ojo, que embisten tan rápido como un Big Daddy.

LOS PATRIOTAS son autómatas con la cara de George Washington y una gran ametralladora. Menos mal que podemos poseerlos.



NO HAY MUCHO SIGILO en el juego, pero por vuestro bien esperamos que los Boys of Silence no os detecten...

tudes, amparada en un potente apartado gráfico y con una gran parcela sonora. Pero más que en lo técnico, *BioShock Infinite* brilla en lo artístico. Sirva como ejemplo el inspiradísimo diseño de los enemigos. No echaremos de menos al icónico Big Daddy...

Y es que, aunque no impacte tanto como el *BioShock* original, *Infinite* merece estar a su altura. Es uno de los shooters más originales, divertidos y sorprendentes de esta generación. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La ambientación** y su sorprendente trama enganchan sin remedio.

■ **Los combates,** repletos de posibilidades, son variados y realmente divertidos.

Lo peor

■ **No sorprende tanto** como el original. Y mientras juegues, los compararás...

■ **No hay multijugador** aunque nosotros no lo hemos echado de menos.

Alternativas

• **BioShock y su secuela** comparten muchos de sus patrones.
• **Singularity** también, aunque es muy inferior.
• **Dishonored** es otra experiencia en primera persona con una ambientación muy original.

■ **GRÁFICOS** Impactantes, grandiosos, sobrecogedores... Y brillan más en lo artístico. **94**

■ **SONIDO** Gran banda sonora y con un convincente doblaje al castellano. **95**

■ **DURACIÓN** Unas 12-15 horas la primera "pasada". Seguro que repetiréis. **90**

■ **DIVERSIÓN** Sus divertidos combates, su sorprendente trama... No podréis parar. **96**

PUNTUACIÓN FINAL 95

Valoración

Además de funcionar muy bien como shooter por sus inmensas posibilidades, *BioShock Infinite* ofrece una trama sorprendente envuelta en una sobrecogedora ambientación. No deberíais perdéroslo por nada del mundo.

¡QUIERES MÁS INFO?
Entrevista en la página 94

12 ■ Estrategia / Rol ■ Nintendo ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 44,95 € ■ Lanzamiento: 19 de abril

La estrategia más épica

FIRE EMBLEM AWAKENING



La saga de rol táctico de Nintendo da un paso importante con esta entrega, destinada a captar nuevas audiencias, pero que no renuncia a ninguno de los elementos que aman sus seguidores.

SI HABÉIS PROBADO OTROS CAPÍTULOS de esta saga estaréis familiarizados con su mecánica, basada en épicos combates por turnos en los que nuestros personajes se enfrentan a ejércitos con objetivos como acabar con todos ellos o abrirse paso hasta derrotar al comandante. Según avanzamos, más personajes se unen a nuestra causa, algunos de manera automática y otros tras hablarles en mitad de un combate o al cumplir ciertos requisitos. Están construidos con elementos tradicionales del rol, como subida de niveles, aprendizaje de habilidades y, lo principal, una cuidadísima personalidad, trasfondo y diseño para cada uno.

Como en los mejores juegos de rol, somos testigos de una apasionante aventura con componentes de fantasía como dragones y magia, en la que guiamos a Chrom, príncipe del reino de Ylisse, y sus leales compañeros a través de una serie de conflictos con otras naciones.

AWAKENING SE CENTRA EN LAS BATALLAS, porque a diferencia del rol más puro, prescinde de elementos de exploración (a excepción de su sencillo y cumplidor mapamundi). Para cada combate tenemos que seleccionar un número determinado de personajes (normalmente





LAS CASILLAS azules indican el rango de movimiento del personaje seleccionado.



LOS ATAQUES están representados con espectaculares secuencias.



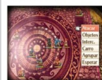
EN NOVATO, los personajes que caen sólo se retiran hasta el siguiente combate.

LOS PERSONAJES suben de nivel a medida que obtienen experiencia.



La unión hace la fuerza

Una de las cosas más interesantes de Awakening es su sistema de apoyos, con el que dos de vuestros personajes atacarán y se defenderán mejor. También es posible agruparlos temporalmente.

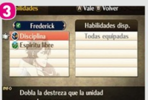


ATACAD CON UN PERSONAJE colocado al lado de un compañero, y así aumentará su efectividad.



EL SEGUNDO PERSONAJE también aparecerá en la animación del ataque, y a veces incluso dará un golpe adicional.





CLAVES BÁSICAS

Lucha, recluta y fortalece tu ejército:

1. ACCEDE a las numerosas misiones y desvíos opcionales a través del mapamundi.
2. LIBRA BATALLAS en escenarios muy variados y enfréntate a peligrosos enemigos que pondrán a prueba tu ingenio.
3. DESARROLLA a tus personajes para que suban niveles y aprendan útiles habilidades, y experimenta más de 40 clases en ellos como espadachín, mercenario, mago, paladín y caballero pegaso, por citar unos pocos.

entre 12 y 15), y uno de los puntos clave es sacar partido de sus más de 40 posibles clases: podemos promocionarlos a clases superiores, o cambiarlos por clases totalmente diferentes.

Las posibilidades y el grado de personalización son inmensas, ya que además pueden aprender de forma permanente nuevas habilidades cada vez que dominan una nueva clase. Por ejemplo, siendo un espadachín podemos obtener la habilidad que nos otorga +5 en Fuerza al sostener una espada, y los aurigas oscuros aprenden el utilísimo Impacto Final, que les permite un movimiento extra tras derrotar un enemigo.

A los occidentales el juego nos "regala" dos importantes características que introdujo la anterior entrega de DS, exclusiva de Japón. En primer lugar, la presencia de un personaje al que personalizamos a nuestro gusto, que ▶▶

Chrom

Príncipe del reino de Ylisse y hermano de su gobernante, la Venerable Emmeryn. Es el líder de los Custodios, un grupo de élite que se dedica a proteger el reino.

Chrom y su mano derecha

El príncipe Chrom encuentra por casualidad a nuestro avatar dormido en el suelo. Tras despertarle, éste afirma no recordar nada, aunque sí conoce el nombre del príncipe. ¿Qué misterio hay tras esto?



LA FAMILIA de Chrom gobierna Ylisse y desciende de Marth, el rey que vivió hace siglos y protagonizó *Fire Emblem* en NES, SNES y DS.



AUNQUE EL AVATAR no recuerda nada, pronto se convierte en un fiel aliado de Chrom y del resto de familiares y camaradas.

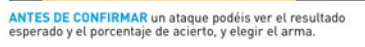


LA RELACIÓN entre Chrom y este héroe personalizable es el motor en torno al cual gira la trama del juego.



AL COMENZAR la partida tendréis que crear vuestro avatar. Este personaje es importante tanto en combate como historia.





ANTES DE CONFIRMAR un ataque podéis ver el resultado esperado y el porcentaje de acierto, y elegir el arma.



LAS ESCENAS derrochan calidad, y visualmente son de lo mejor que se ha visto en 3DS.

Marth

Este enmascarado se hace llamar Marth, como el rey legendario de los primeros *Fire Emblem*, pero ¿quién es realmente? ¿Por qué su espada es idéntica a la Falchion?

▸▸ se convierte en la mano derecha del príncipe y que esta vez tiene un papel más importante en la historia. Y en segundo lugar, la acertada división entre modo Clásico (perdemos para siempre los personajes caídos en batalla) y Novato (podemos guardar en medio de la batalla y los recuperamos al acabar). Aunque el Clásico es la seña de identidad de la saga, es muy positivo poder elegir, y además se puede combinar esta decisión con diferentes modos de dificultad. ¡Os aseguramos que la combinación de Novato y Dificultad Extrema no deja de ser un desafío enorme!

→ **LA INTERACCIÓN ENTRE PERSONAJES** es más interesante y gratificante que nunca: podemos colocar a dos en casillas contiguas y que así se apoyen y aumenten sus probabilidades de éxito tanto en ataque como en defensa, lo que proporciona una importante dimensión



MEDIANTE STREETPASS os encontraréis con personajes de otros usuarios. Además, también hay un sencillo cooperativo.



EN LAS TIENDAS podéis adquirir armas y hechizos de todo tipo. Lo más interesante está en las tiendas secretas.



SI DOS PERSONAJES se apoyan mucho en combate, pueden llegar a casarse. ¡A ver qué parejas e hijos os salen!

CADA PARTIDA ES MUY DISTINTA Y ESPECIAL EN FIRE EMBLEM: AWAKENING





EN LA PEQUEÑA ISLA al sur accederéis a DLCs con nuevas misiones, personajes y objetos. Algunos contenidos serán gratuitos por SpotPass.

Preparativos para la batalla

Tras avanzar un poco en la historia, desbloquearéis la opción de los preparativos previos al combate. Planear una estrategia de batalla puede ser tan divertido e importante como el propio hecho de luchar, ya que una parte fundamental del arte de la guerra consiste en saber prepararse para la contienda. Algunas clases son más efectivas ante ciertos terrenos y enemigos.



VER MAPA. Observad el terreno y los enemigos, y decidid las clases de personajes que pueden seros más útiles en esta batalla.



ESCOGER UNIDADES. Al principio hay pocos, pero podéis llegar a tener tantos (más de 40) que os costará decidir los titulares.



INVENTARIO. Las armas y hechizos se desgastan con el uso, así que es importante aseguraros de ir bien armados.

estratégica. Pero lo mejor de todo es que cuanto más luchen codo con codo dos personajes, más estrecharán sus vínculos y desbloquearéis conversaciones personales entre ellos. De esta manera, incluso podríais hacer que acaben enamorándose, casándose y teniendo hijos, ¡que se unirán como personajes jugables y heredarán habilidades de sus progenitores! Gracias a esto os aseguramos que cada partida es muy distinta y especial. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El diseño de batallas** está pensado al milímetro para ofrecer una gran experiencia.
- **El sistema de apoyos** da mucho juego. Tiene encanto ver intimar a los personajes.

Lo peor

- **Las opciones multijugador** podrían dar mucho más juego.
- **No tener puntos** de guardado en medio de batalla en Clásico (en DS sí había).

Alternativas

- **Paper Mario: Sticker Star** es del mismo estudio y también con toques roleros, pero no tan bueno.
- **Ghost Recon: Shadow Wars** es otro buen juego de estrategia por turnos, aunque no destaca tanto.

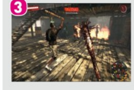
GRÁFICOS Los mapas de batalla son sencillos pero con gusto. Impecables escenas.	87
SONIDO Buenas melodías tanto nuevas como clásicas. Voces en inglés o japonés.	86
DURACIÓN Aventura de 40 horas, montones de misiones opcionales, rejugable.	95
DIVERSIÓN Su enorme calidad y sus numerosos contenidos os darán para mucho.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

La experiencia que proporciona es de las más satisfactorias y profundas que ha ofrecido una portátil hasta la fecha. Los amantes de la saga lo disfrutarán más que nunca, y los nuevos jugadores descubrirán algo muy especial.


1


2


3

MUERTOS CON NOVEDADES

Sobre un desarrollo muy similar al del primer juego, *Dead Island Riptide* incluye algunas novedades interesantes. Estas son las principales:

1. LAS MISIONES TIPO HORDA en las que debemos aguantar la posición, colocando trampas, torretas automáticas y alambre de espino para impedir el paso de los no muertos. Nos encontramos varias a lo largo del juego, y son muy angustiosas.

2. LOS ESCENARIOS en un archipiélago alternan zonas urbanas, jungla, playas y ríos por los que nos movemos en una rudimentaria barca. Son mucho más variados que en el juego anterior.

3. ARMAS, ZOMBIS Y VEHÍCULOS también se han renovado para *Dead Island Riptide*. Además de aumentar su catálogo, están realizadas con mucho más detalle. También hay efectos climáticos cambiantes.

John y Purna

Ellos son dos de los cinco supervivientes que podemos controlar en el juego. Podemos transferir nuestro personaje del juego anterior.

18 ■ Acción ■ DEEP SILVER ■ 1 - 4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 70,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



CUATRO JUGADORES pueden unir sus fuerzas a través de Internet para sobrevivir en este archipiélago del sudeste asiático tomado por zombis.

Una isla para morirse... y resucitar

DEAD ISLAND RIPTIDE

Vuelven las playas doradas, la selva... ¡y cientos de zombis! Desempolvad vuestras armas, porque nos esperan unos combates de muerte.

TRAS EL ÉXITO DE VENTAS DE DEAD ISLAND estaba cantada una segunda entrega que aprovechase de nuevo la combinación de zombis, acción en primera persona, un mundo abierto, toques de rol y "gore".

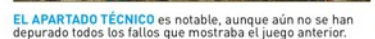
La acción transcurre poco después de la primera entrega, con los cuatro protagonistas en una nueva isla. Al cuarteto que ya conocíamos se une John Morgan, un militar experto en el combate cuerpo a cuerpo. Sea cual sea el personaje elegido, el desarrollo sigue las directrices de *Dead Island*: eliminar de la manera más salvaje a cientos de zombis mientras un exploramos un entorno que combina áreas selváticas y urbanas, como la ciudad de Henderson.

Por supuesto, esta entrega añade novedades que mejoran la experiencia: misiones tipo "horda", nuevos zombis, armamento y vehículos, climatología cambiante... Sin embargo, pese a todos estos elementos, no hay cambios en el desarrollo.

→ MÁS ALLÁ DE UN REPETITIVO DESARROLLO, *Riptide* también ha heredado algunos problemas gráficos de su antecesor: tearing, popping y clipping ocasionales,







EL APARTADO TÉCNICO es notable, aunque aún no se han depurado todos los fallos que mostraba el juego anterior.



EL EQUILIBRIO ENTRE ARMAS DE FUEGO y lucha cuerpo a cuerpo es una seña de identidad. La munición escasea.



LOS VEHÍCULOS nos permiten movernos por entornos abiertos, aunque las carreteras están inundadas.

Defensa a ultranza

No hay película de zombis que se precie en la que sus protagonistas no pasen un momento de angustia, en un sitio cerrado, mientras resisten el acoso de cientos de muertos. Esto es lo que se ha replicado, con bastante acierto, en las distintas "defensas" que tenemos que superar a lo largo del juego:



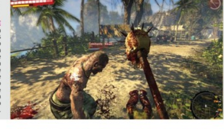
TENEMOS UN TIEMPO para preparar la defensa, y una vez que se activan los enemigos, hay que sobrevivir a varias oleadas.



COLOCAMOS TRAMPAS Y BARRICADAS que retrasan el asalto de los zombis y los dejan en una posición vulnerable.



LA VARIEDAD DE ESCENARIOS va desde playas y junglas (como en el complejo turístico de la primera entrega) a la ciudad de Henderson, situada en la isla de Palanai. Se trata de una ciudad de lujo, centro turístico del archipiélago de Banoi, y tiene un aspecto mediterráneo en su arquitectura.





así como ralentizaciones. Ello unido a algunos defectillos de IA o control, hacen que tengamos la sensación de que el juego podía haber estado más pulido.

En resumen, *Dead Island Riptide* es un título divertido, que no defraudará a los fans del original o a cualquiera que busque una buena experiencia cooperativa. Sin embargo, no aporta demasiado a un género tan saturado como los "shooter" con muertos vivientes.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La mayor variedad** de enemigos, escenarios y armas.
- **Las nuevas misiones** "horda" son el refuerzo perfecto para el cooperativo.

Lo peor

- **Demasiado continuista** respecto a la primera entrega.
- **Ciertos fallos gráficos** y jugables que lastran un poco la experiencia final.

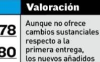
Alternativas

• **Lollipop Chainsaw** también nos enfrenta a cientos de zombis con un toque "gore".
• **Resident Evil 6** es la entrega de la saga con más acción, aunque tampoco faltan los muertos vivientes.

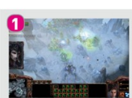
GRÁFICOS Presenta escenarios más atractivos, pero también algunos fallos.	78
SONIDO Banda sonora y voces (en inglés) se mantienen en lo correcto.	80
DURACIÓN Ofrece una campaña larga, con decenas de misiones secundarias.	87
DIVERSIÓN Desarrollo emocionante (aunque poco original) que mejora online.	81
PUNTUACIÓN FINAL	**81**

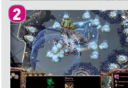
Valoración

Aunque no ofrece cambios sustanciales respecto a la primera entrega, los nuevos añadidos (armas, enemigos, escenarios, etc.) son todo un aliciente. La experiencia mejora si lo compartimos con tres amigos en modo cooperativo online.



Por Sergio Gracia







UN ENJAMBRE HAMBRIENTO

Manejar a un ejército de insaciables Zerg no resulta nada sencillo. De nuestras decisiones dependerá el transcurso y resultado de cada batalla. A veces, es necesario ensayo y error.

1. LA CORRECTA GESTIÓN de recursos y nuestra velocidad para saber leer el terreno de combate o anticiparnos a los movimientos del rival serán vitales. La campaña se compone de más de 20 batallas, con situaciones muy variadas.
2. EXISTEN GRANDES DIFERENCIAS entre el modo individual y los enfrentamientos multijugador. Por lo que no debemos dejarnos "cegar" por la primera para planificar nuevas estrategias online.
3. EN INTERNET ENCONTRAREMOS rivales de nuestro nivel, ¡no os desaniméis si una partida no os ha salido como esperabais, habrá muchas más oportunidades! También tenemos herramientas para generar partidas multijugador a nuestra medida.

12 ■ Estrategia ■ Blizzard ■ 1 o 2 jugadores ■ Castellano ■ 32,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LA CAMPAÑA de *Heart of the Swarm* nos ofrece misiones muy variadas, aunque se hace corta.





LOS ZERG DEL ENJAMBRE no son los únicos capaces de evolucionar en la Cámara de Evolución. Sarah Kerrigan también gana experiencia y desbloquea habilidades.

Reina de Espadas con sed de venganza

STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

Vuelve una de las sagas de estrategia en tiempo real más aclamadas pero, ¿qué novedades ofrece respecto al anterior?

SARAH KERRIGAN SE VUELVE A PONER AL MANDO de los devastadores Zerg, pero esta vez nada ni nadie parece poder detenerla hasta haber cumplido su promesa de acabar con Arcturus Mengsk, Emperador del Dominio. *StarCraft II Heart of the Swarm* nos ofrece una intensa campaña llena de elecciones en la que podremos jugar con las cadenas de ADN de nuestra prole para hacerla más poderosa y efectiva contra nuestros enemigos. La parte mala es que, en comparación con su antecesor, las horas de duración se han reducido ligeramente. Por suerte, su impecable modo multijugador salva la papeleta.

LAS PARTIDAS A TRAVÉS DE INTERNET se han hecho más competitivas que nunca gracias a las nuevas funcionalidades que Blizzard ha incluido, a la aparición de nuevas e interesantes unidades que nos obligarán a readaptar nuestro estilo de juego y estudiar otras estrategias y por último, por la creación de una World Championship Series mucho más abierta y espectacular, tanto para los propios participantes como para sus espectadores. Una vez más, Blizzard ha conseguido que *StarCraft* sea el juego a tener en cuenta en el género de estrategia en tiempo real. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	92
SONIDO	88
DURACIÓN	93
DIVERSIÓN	99

Valoración Sin lugar a dudas, la continuación perfecta de la saga. Blizzard ha sabido coger lo mejor de la anterior entrega y mejorarlo con creces.

PUNTUACIÓN FINAL **96**

Versión analizada **PS3**/ Por Borja Abadie







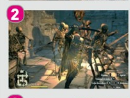
DARK ARISEN es la expansión de *Dragon´s Dogma*, que llega con nuevos monstruos, armas...





LA ISLA DE BITTERBLACK es el nuevo mapeado de la expansión. Allí, nos las vemos con viejos conocidos (izquierda y nuevos rivales (derecha).







UNA ISLA DE AVENTURAS

El gigantesco mapeado del juego original se amplía con la expansión *Dark Arisen*. En la nueva isla encontramos un montón de nuevos desafíos:

1. OLRA es una misteriosa mujer (en realidad es una especie de fantasma) que nos lleva desde nuestro pueblo natal en Cassardis a la isla de Bitterblack. Además, es la encargada de purificar los objetos malditos que encontramos.

2. LOS NUEVOS MONSTRUOS, más de 20 distintos, nos ponen las cosas muy difíciles. Hay nuevos cíclopes con pinchos por el cuerpo para evitar que podamos trepar, goblins más poderosos, esqueletos gigantes,... hasta la mismísima muerte nos espera (un golpe de su guadaña y estamos muertos).

3. NUEVOS OBJETOS nos esperan en los cofres de la isla. Los mejores, los objetos malditos, pueden aumentar nuestros parámetros o incluso mejorar nuestras habilidades de combate. También podemos mejorar el equipo de dragón.

La cofra-día de la marmota

DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

Esta es la historia de un elegido al que los luchadores le siguen como peones y que... espera un momento ¿esto no lo he vivido ya?

UNA DE LAS APUESTAS DE CAPCOM del pasado 2012, *Dragon´s Dogma*, recibe una atípica expansión. Y es que llega en formato físico junto al juego original, sin posibilidad de descargarlo online. Presenta los mismos problemas del original, como un apartado técnico con fallos de popping y clipping y un desarrollo falto de épica. Eso sí, también cuenta con las mismas virtudes: un gigantesco mundo abierto, cientos de misiones y unos combates muy completos. Lo malo es que no cuenta con grandes novedades jugables.

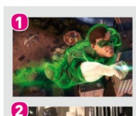
→ LOS NUEVOS ENEMIGOS, como la Muerte (no la de *Darksiders*, la otra), nuevos cíclopes o jefes finales como Daimon son un aliciente, pero no es suficiente. Otra novedad son los ítems malditos, que debemos llevar a Olra (la extraña mujer que nos lleva a la nueva isla) para que los purifique y que así podamos usarlos. En esencia, ahí se acaban las alegrías. El mapeado de Bitterblack, pese a su tamaño, se repite hasta la saciedad. Y no sólo en cuanto a texturas sino, y lo que es más grave, en cuanto a diseño de niveles. La expansión se centra sólo en subir de nivel y seguimos sin entender la ausencia de multijugador, por mucho que el sistema de peones tenga su gracia, que la tiene. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	82
SONIDO	80
DURACIÓN	95
DIVERSIÓN	77

Valoración Una edición a un precio inmejorable para descubrir la franquicia, aunque llega con pocas novedades para justificar la recompra de los fans.

PUNTUACIÓN FINAL 78







RETOS A TU MEDIDA

El catálogo de misiones para un jugador es muy completo. Además de los 20 retos del modo Batallas, tenéis esto:

1. EL MODO HISTORIA dura un par de tardes y nos cuenta las aventuras de los héroes Marvel en un universo alternativo donde Superman ha perdido la "chaveta" y esclavizado a la humanidad. Además, de decenas de combates, incluye algunos minijuegos sosetes a base de quick time events.

2. EL MODO STAR LABS propone 240 retos cortos (10 por personaje) que se basan en rutinas simples y a veces cómicas, como esquivar tartazos de El Joker o jugar con los controles invertidos. Según nuestro resultado obtenemos de 1 a 3 estrellas. Para liberar los retos más avanzados hay que acumular muchas estrellas.

3. CON LOS PUNTOS de experiencia que ganemos en todos los modos, vamos liberando "llaves de acceso con las que comprar ilustraciones, iconos o retos del modo Batallas.



16 ■ Lucha ■ Netherrealm/Warner Bros ■ De 1 a 8 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 62,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LOS PERSONAJES MÁS ICÓNICOS del universo DC luchan, por injustos que parezcan los emparejamientos. ¿Superman contra Deathstroke?

El crepúsculo de los casi-dioses

INJUSTICE GODS AMONG US

La frontera entre chicos buenos y malos se ha disuelto. Llega la hora de comprobar quién tiene los leotardos mejor puestos.

Green Arrow

Este millonario no recibió poderes, pero su puntería no tiene igual. Sus chascarrillos en el modo Historia casi rivalizan con los de El Joker.

■ **TRAS EL ÉXITO DEL ÚLTIMO MORTAL KOMBAT,** los chicos de Netherrealm han decidido mantener ese esquema de juego y colocar en la plantilla de luchadores a los mayores campeones y villanos de DC Comics. Superman, Batman, Doomsday ,Aquaman... así hasta 24 contendientes, que aparecen en luchas 2D muy similares a las de Sub-Zero y compañía: tenemos golpes simples, combos y ataques especiales, que podemos potenciar al invertir una parte de la barra de la energía. Cuando está a tope, es posible lanzar un ataque definitivo (similar en su ejecución y efecto a aquellos X-Ray Attacks) que resta un cuarto de salud al rival. Eso sí, aquí no hay amputaciones ni ataques gore, pero sí impactos muy divertidos por lo bestias que resultan. El humor también se traslada al modo STAR Labs que, de forma similar a la Torre de los Retos de *Mortal Kombat*, nos ofrece tareas tan absurdas como esquivar láseres con el gato de Catwoman.

→ **EL MULTIJUGADOR** permite partidas a nivel local u online, con combates sueltos o las modalidades Supervivencia (aguanta hasta que te derrote otro jugador) o Rey







HAY REFERENCIAS para los más expertos en DC. En esta transición vemos, por ejemplo, a Giganta y Atom Smasher.



EL SISTEMA DE CONTROL es cómodo. Se juega en 2D y hay tres botones de ataque y uno de habilidad especial.



LA CONTUNDENCIA de los ataques está fuera de toda duda. No se ve mucha sangre, pero sí golpes muy bestias y divertidos.

Las arenas, un personaje más

Para sacar todo el partido a los combates tenéis que aprovechar los escenarios. Están plagados de trampas que dan mucho juego y además son sencillos de usar. Los escenarios esconden dos ventajas fundamentales.



LOS OBJETOS INTERACTIVOS se activan con pulsar un botón. En función del personaje, se comportan de forma distinta. Por ejemplo, esta moto de la Mansión Wayne arrolla al rival.



LAS TRANSICIONES de zona tienen lugar al dar una patada especial al rival en un punto clave del ring. Así, se activa una secuencia en la que la víctima recibe muchos palos y pasáis a luchar a un nuevo escenario.

LOS PUNTOS CULMINANTES de la lucha tienen lugar al lanzar los ataques definitivos. Por ejemplo, mirad el "tiburonazo" de Aquaman (izquierda). También molan los llamados choques (derecha): cada contendiente apuesta una parte de su energía en un golpe.



de la Colina (si pierdes, vuelves al comienzo "de la cola" para esperar tu turno). Hay mucho por hacer ya sea en solitario o en compañía.

Lo interesante es que el control es muy fácil de asimilar incluso para un novato, pero los retos más avanzados solo están a la altura de los más constantes y habilidosos. A ello se une un apartado técnico cuidado, a la altura de *Mortal Kombat*. Así, aunque *Injustice* no inventa la pólvora, es entretenimiento de calidad. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La espectacularidad.** Nos salen ataques vistosos casi sin querer.
- **Abarca todo tipo de público.** Hay modos para novatos y para "hardcores".

Lo peor

- **Los diálogos,** aunque buenos, solo están en inglés.
- **El control durante las misiones STAR** es un tanto "duro" en ocasiones.

Alternativas

- **Mortal Kombat** tiene un estilo de combate y modos muy similares, si bien resulta mucho más gore.
- **Ult. Marvel vs Capcom 3** usa a los personajes Marvel en lugar de DC. Es algo más "loco" y muuuy completo.

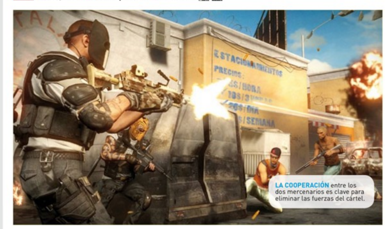
GRÁFICOS Coloridos y espectaculares. Algún modelo secundario flojea más.	89
SONIDO Diálogos y música cumplen muy bien, pero no hay doblaje en español.	79
DURACIÓN Gran variedad de modos. Nos hubieran molado más luchadores.	88
DIVERSIÓN Es fácil y agradecido meterse en harina. Innova poco en lo jugable.	89
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

Valoración

Seas entendido o no del universo DC, disfrutarás de un juego bien diseñado, fácil de asimilar y, sobre todo, espectacular. No rompe esquemas en un género atestado de grandes propuestas, pero está a muy buen nivel.

Por David Martínez

18 ■ Shoot´em up ■ EA ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano ■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LA COOPERACIÓN entre los dos mercenarios es clave para eliminar las fuerzas del cártel.



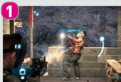


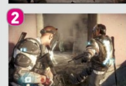
EL MODO ANIQUILACIÓN se activa después de enlazar ataques especiales (tiros a la cabeza, flanqueos...). Nos da unos segundos de invencibilidad y munición explosiva.

Hasta que la muerte los separe

ARMY OF TWO DEVIL´S CARTEL

Dos no son compañía, son un ejército capaz de acabar con una de las peores bandas criminales que actúan en el norte de México.







UNIDOS POR LAS ARMAS

Lo que diferencia *The Devil´s Cartel* de otros "shooter" en tercera persona es la importancia de trabajar en pareja. Debemos seguir la configuración básica de binomios, que se utiliza en muchos ejércitos actuales:

1. ALPHA Y BRAVO son los dos mercenarios que sustituyen a Salem y Ríos (protagonistas de los dos juegos anteriores). Si jugamos la campaña de forma individual, nuestro compañero nos ayuda de forma automática (y bastante inteligente). Los diálogos entre ellos han perdido algo de chispa.
2. ACTUAMOS JUNTOS para "entrar y despejar" habitaciones. También colaboramos para superar obstáculos y puntualmente, pilotar una ranchera.
3. EL MULTIJUGADOR COOPERATIVO (online o a pantalla partida) nos permite jugar la campaña junto a un amigo. Las únicas opciones adicionales son comparar las puntuaciones con otros jugadores a través de la red.

■ **LOS MERCENARIOS DE LA ORGANIZACIÓN T.W.O.** han adoptado el sistema de binomios que se utiliza en muchos ejércitos: un hombre se mueve hasta una zona segura, mientras su compañero le cubre... y así se van alternando para flanquear (y eliminar) a las tropas enemigas. Ese ha sido el planteamiento de toda la saga *Army of Two*, y así se conserva en *The Devil´s Cartel*. Lo que sí ha cambiado son sus protagonistas, el motor gráfico (Frostbite 2.0 en lugar de Unreal Engine 3) y la ambientación. En este caso, los campos de batalla "tradicionales" ceden su lugar a una zona del norte de México: 10 niveles en que se reúnen todos los tópicos imaginables.

LA MECÁNICA DE LOS TIROTEOS HA EVOLUCIONADO con la posibilidad de destrozar las coberturas y el modo aniquilación, que nos otorga temporalmente munición explosiva e invulnerabilidad.

Estas opciones tácticas no son suficientes para animar un desarrollo repetitivo y facilón, que cae en los peores errores del género: argumento previsible, enemigos torpes y un sistema de personalización engorroso. Y para colmo, el multijugador se limita a una campaña cooperativa, online o a pantalla partida.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	75
SONIDO	83
DURACIÓN	70
DIVERSIÓN	65

Valoración Tanta acción es entretenida, pero ha perdido la táctica de los primeros, se vuelve repetitivo y acusa la falta de multijugador competitivo.

PUNTUACIÓN FINAL 70

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.



PS3 - XBOX 360 - PC | DEFIANCE

LA SERIE DE TV que acaba de estrenarse ha dado origen a un MMO de acción en tercera persona ambientado en un futuro en el que las cosas se ponen muy feas para la humanidad.

Valoración Un buen juego de acción masivo Online con una correcta ambientación y múltiples **70**



PS VITA | DEAD OR ALIVE 5+

ESTA NUEVA VERSIÓN PLUS mantiene lo visto en PS3, desde sus veloces combates al tono táctico o las nuevas técnicas, como los pasos laterales, los golpes cargados o el noqueo crítico.

Valoración PS Vita recibe una versión idéntica del juego de sobremesa, con combates online. **80**



3DS | NARUTO SD POWER.

EL JUEGO está dividido en misiones cortas, ideal para una portátil. Accedemos a ellas a través de dos mapas, uno para Naruto y otro para Lee, y los manejamos a ambos.

Valoración Un juego entretenido que los fans de Naruto sabrán apreciar en su justa medida. **73**

PC | RESIDENT EVIL 6

ES UNA GRAN NOTICIA para los usuarios de PC. Un juego de terror con mucha miga, bastante largo… más de 40-45 horas de juego con historias muy ricas, llenas de sobresaltos y algunos momentos de taquicardia. Las cantidades ingentes de secuencias cinemáticas son el verdadero rasgo personal de esta saga, con una sensación muchas veces más cerca del cine que del videojuego.

Valoración *Resident Evil 6* es un gran juego de acción en términos generales, unos le pedirán que se parezca más a los orígenes de la saga. Los demás disfrutarán como locos con su historia. **81**

PS3 - XBOX 360 - Wii U | WALKING DEAD

SE TRATA DEL SHOOTER que Activision encargó a Terminal Reality y que se basa en la serie de televisión emitida por AMC, ofreciendo un desarrollo vacío y muy poco coherente. No confundir con la aventura de Telltale. Estos dos títulos no tienen nada que ver, son géneros totalmente opuestos, pero ambos comparten una idea: tratan una historia de supervivencia en un universo infectado, al borde del abismo.

Valoración Un "shoote´em up" a medio gas que funciona bastante mal y que no aprovecha las vicisitudes de los supervivientes, como se puede ver en la serie de televisión. **45**

PC | SIM CITY

EL MEJOR "CITY BUILDER" de siempre, por gráficos, opciones de juego, información que manejamos y las nuevas opciones que simplifican la construcción de nuestra ciudad.

Valoración Divertirá a los usuarios más puristas, pero también a noveles con ganas de juego social. **86**



PS3 - XBOX 360 - PC | SNIPER 2

EL REALISMO BÉLICO se viene abajo cuando la mayoría de las misiones se desarrollan de manera limitada: seguir las órdenes, y eliminar a los enemigos sin demasiadas opciones.

Valoración Una secuela que presenta una jugabilidad mejorable y un desarrollo encorsetado. **60**



PC | SHOGUN TOTAL WAR 2

TOTAL WAR OFRECE dos tipos de estrategia: por turnos, donde basta con manejar el mapa y resolver las batallas automáticamente o en tiempo real, donde bajamos al campo de batalla.

Valoración Esta edición con las dos expansiones acerca del auge y caída de los Samurai raya la perfección. **91**

SI RECOPILAMOS suficientes materiales e invertimos muuucho tiempo, podemos crear entornos como éste.







PODEMOS JUGAR EN COMPAÑÍA en una misma consola, con pantalla partida para hasta 4. Online, se permiten hasta 8 jugadores. ¡Explorad a fondo los escenarios!

PS3 - Xbox 360 | 12 | ■ Aventura ■ Re-Logic ■ De 1 a 8 jugadores ■ Inglés ■ 14,99 € / 1200 ₵

TERRARIA

Si disfrutasteis construyendo en las aventuras abiertas de *Minecraft*, ahora podéis volver a hacerlo... pero en 2D.

■ **AUNQUE A PRIMERA VISTA** pueda parecer que éste es un juego de plataformas "vintage" como tantos otros, en realidad esconde un planteamiento muy ambicioso: nuestro mundo se genera aleatoriamente y hemos de explorarlo (saltando, cavando, talando, etc.) para encontrar materiales de todo tipo con los que construir herramientas, armas o el edificio de nuestros sueños. Hay materiales, como la arcilla, que son muy sencillos de encontrar, pero otros requieren muuuchas horas de búsqueda. Además, el día da paso a la noche, en la que los monstruos se multiplican. Éstos pueden matarnos, lo que ocasiona que volvamos a la casa que hayamos construido como base y perdamos todo lo que habíamos acumulado.

No hay un final como tal, sino que seguimos jugando mientras tengamos interés por descubrir nuevas áreas y retos. De hecho, de vez en cuando se pueden dar circunstancias excepcionales, como noches de luna sangrienta en las que se nos invaden los zombis. Como veis, el desarrollo es muy similar al de *Minecraft* (no está muy claro cual de los dos se concibió primero), pero en 2D. Aunque este juego lleva 2 años en PC, en esta versión se añade un multijugador muy completo y un tutorial algo descuidado.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	65
■ SONIDO	50
■ DURACIÓN	83
■ DIVERSIÓN	78

Valoración Ofrece montones de objetos y entornos por descubrir y su estética retro mola, aunque requiere mucho sacrificio hacer algo productivo.

PUNTUACIÓN FINAL 79

PS3-360-Vita-PC | ALIEN SPIDY

3 ■Plataformas ■Enigma Software ■1 jugador ■Castellano ■9,99 € /800 ₵

UN ESTUDIO MADRILEÑO firma esta simpática aventura, en la que una arañita de otro planeta ha de completar 69 niveles plataformeros. Sólo puede saltar y lanzar telas de araña, así que hemos de combinar esos movimientos (y los power ups que encontremos) para alcanzar las metas. Hemos de conseguir puntuaciones altas para liberar las fases más avanzadas. Pero ojo, nos movemos



contrarreloj y hemos de esquivar múltiples trampas, así que hay que afinar la precisión...

Valoración Hay buenas ideas en el planteamiento, pero el control impreciso y los exigentes niveles lastran la diversión. **59**

Wii U - PC | TOKI TORI 2

3 ■Plataformas ■Two Tribes ■1 jugador ■Castellano (textos) ■13,49 €

EL SIMPÁTICO POLLITO vuelve a la carga con un plataformas que nos reta a explorar los escenarios para recolectar items y activar las estatuas que vayamos encontrando. También hay que resolver bastantes puzles espaciales, pero no es necesario estrujarse demasiado la cabeza: nuestro amarillo personaje sólo puede desplazarse de izquierda a derecha o cambiar de altura con las escaleras del camino.



La ausencia de indicaciones en pantalla hace que la experiencia sea muy instintiva.

Valoración Un diseño colorista y muy agradable contrasta con una mecánica algo simple de cara a los jugadores más curtidos. **75**

Xbox 360 | BATTLEBLOCK THEATER

12 ■Plataformas ■The Behemoth ■De 1 a 4 jugadores ■Castellano ■1200 ₵

LOS CREADORES DE CASTLE CRASHERS presentan su siguiente apuesta. Ahora toca un plataformas, en el que hemos de superar 80 niveles plagados de saltos cómodos... y alguna que otra pelea más dura de roer. Para mas inri, podemos intentar obtener la mejor puntuación de cada nivel (el máximo es A++. pero no es nada fácil de obtener) o entrar en los 24 niveles de boni-



ficación. También hay modos multijugador, cooperativos y competitivos, desde duelos hasta un rey de la colina.

Valoración El diseño de niveles es fabuloso y su humor nos encanta, aunque el control en los combates anda más justito. **85**

Xbox 360 | DOUBLE DRAGON II

12 ■Beat ´em up ■Gravity ■1 ó 2 jugadores ■Inglés ■800 ₵

EL SALTO A LOS GRÁFICOS POLIGONALES de la franquicia continúa, pero esta vez no estamos ante una continuación de *Double Dragon Neon*, sino ante un remake del *Double Dragon II* de 1988. Los hermanos Lee han de vengar la muerte de Marian a base de superar zonas de beat ´em up verdaderamente frustrantes. Podemos lanzar bastantes combos, pero la imprecisión en los impactos es absoluta y las esquivas son



incomodísimas de ejecutar. Los cuatro niveles originales se convierten aquí en 15 zonas, donde no faltan momentos de salto o de aporreo de botones.

Valoración Un control absolutamente desastroso se une a un apartado técnico propio de aficionados. Es un insulto a la saga. **30**

PS3 - Xbox 360
DARKSTALKERS RESURRECTION

12 ■Lucha ■Capcom ■1 ó 2 jugadores ■Castellano ■15 €/1200 ₵

DARKSTALKERS REVENGE Y DARKSTALKERS 3 se han reunido en este pack, para regocijo de los amigos de las luchas más monstruosas. El primer juego incluye 14 personajes (¿quién no recuerda a Morrigan o Felicia?) y el segundo 18, aunque muchos de ellos se repiten en ambos títulos. Los gráficos son los mismos que en los juegos originales, aunque se pueden aplicar filtros para que no "canten" tanto en HD. Por otra parte, se han incluido retos similares a los de *Street Fighter III* (al superarlos "subimos de nivel" y desbloqueamos ilustraciones y otros extras) así como torneos para hasta ocho luchadores.

Valoración Los combates son ágiles y los luchadores, carismáticos, pero el precio es algo alto y hay pocos personajes. **78**

EPISODIO



LA TIRANÍA DEL REY WASHINGTON se encuentra a medio camino de resolverse.

ASSASSIN'S CREED III

PS3-360-Wii U-PC | Precio: 9,99 € / 800 ₡

La traición

EL SEGUNDO EPISODIO del gran DLC que amplía las aventuras de Connor ya está aquí. La historia prosigue su curso alterado y debemos detener a las fuerzas de George Washington, para lo que contamos con la ayuda de personajes conocidos que aquí juegan un papel distinto, a la vez que cumplimos misiones no muy diferentes a lo ya visto. Sí estrenamos un nuevo poder, el del águila, que nos permite desplazarnos sin ser vistos y atacar mortalmente, aunque seguimos teniendo la misma sensación que con el episodio anterior: la idea es interesante, pero hay mucho relleno, es caro y no dura más de tres horas.

VALORACIÓN ★★★☆☆



EPISODIO



DEAD SPACE 3

PS3-360-PC

Precio: 9,99 € / 800 ₡ - 1,1 GB

Awakened

EL FINAL "REAL" del juego podría ser este descargable, ya que despeja dudas del argumento y resulta más agobiante. Eso sí, dura hora y media y "cabrea" tener que pagar por una buena conclusión.

VALORACIÓN ★★★☆☆



CAMPOS



TIGER WOODS P. T. 14

PS3-360 | 4,99 € / 400 ₡ - 145 MB

Celtic Manor

JUGAR EN CAMPOS variados, tanto reales como de ficción, es la salsa de todo buen título de golf. Aquí los tenemos para todos los gustos, aunque pagar cinco euros por cada uno de ellos (algunos cuestan incluso más) sólo está al alcance de los muy, muy fans del deporte relajado de sillón.

VALORACIÓN ★☆☆☆☆

PERSONAJES



RESIDENT EVIL 6

PC | Gratis - 160 MB

Left 4 Dead 2

EL CROSSOVER "matazombis" ya está aquí. Primeramente como descarga para el juego de Capcom, los personajes de Valve llegan al modo Mercenarios con sus propias armas y habilidades, además de acompañados por un par de enemigos. No aporta mucho, pero es gratis y muy friki.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



NIKE+ KINECT TRAINING

Xbox 360 | 400 ₡ - 843 MB

Tren inferior

EL VERANO SE ACERCA y llega el momento de perder unos kilillos para lucir cuerpazo en la playa. Este DLC se centra en el tren inferior, a través de rutinas de ejercicio pensadas para quemar las calorías sobrantes sin aburrirnos. No está mal, aunque el precio echa mucho para atrás.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

COCHES



FORZA HORIZON

Xbox 360 | 400 ₡ - 56 MB

Paquete de abril

CINCO COCHES y una "fregoneta" (eso sí, potenciada hasta el límite) llegan de la mano en el último pack de vehículos disponible para el juego de velocidad de Microsoft. Es carillo, aunque disfrutar en la vida real de un Mercedes CLK GTR o un Aston Martin Vanquish también lo es.

VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS



NINJA GAIDEN 3: RAZOR'S EDGE

Tres meses después de salir a la venta para Wii U ya están aquí las versiones para PS3 y 360. Después de la pequeña desilusión que nos llevamos con el juego "a secas" hace un año, esta demo nos permite comprobar si los añadidos merecen la pena. Podemos jugar con Ryu y Ayane y desbloquear a Kasumi, además de niveles adicionales de dificultad. Además, las habilidades y el karma que consigamos se traspasarán al juego final.



GEARS OF WAR: JUDGMENT

Si hay un modo de juego que alargue la vida de un título como el que nos ocupa, ese es el multijugador. Mejorado según evoluciona la franquicia, podéis "catarlo" antes de haceros con el juego. Eso sí, debería haberse incluido una pincelada del modo campaña.



FIRE EMBLEM: AWAKENING

Recién "salido del horno", la demo del juego de estrategia de Nintendo nos muestra una media hora muy completa en la que probamos su sistema de batalla, vemos algunas cinemáticas y conocemos a los personajes a través de varios diálogos.

MULTIMEDIA



FINAL FANTASY X / X-2 HD

En sólo un minuto, el primer trailer de la remasterización para PS Vita y PS3 de ambos títulos nos pone los dientes muy largos. Los modelos, texturas y vídeos son sin duda superiores a los que vimos en su día.



WATCH DOGS

Cuatro minutos de un nuevo trailer nos muestran detalles acerca de la jugabilidad del título de Ubi y de su historia, ya que está narrado por alguien que parece pertenecer a la agencia que persigue al protagonista.



LEGO CITY: UNDERCOVER

Uno de los atractivos de este título, además de la variedad y su sentido del humor, es el uso que hace del mando de Wii U. En este vídeo dedicado a él vemos algunos ejemplos de su utilidad práctica en el juego.



SPLINTER CELL: BLACKLIST

A sólo cuatro meses de su lanzamiento, el director del juego nos muestra cómo afrontar un nivel en un extenso vídeo, en el que las habilidades y los "juguetitos" de Sam Fisher son protagonistas indiscutibles.

NOTICIAS

BORDERLANDS 2, MÁS VIVO QUE NUNCA

El gran juego de 2K no sólo recibe la subida de nivel y un aumento de la capacidad del inventario, sino también a un nuevo personaje y el cuarto DLC de campaña (estos últimos llegarán durante los meses de mayo y junio, respectivamente). Para aquellos que tengáis el pase de temporada, sabed que casi todas estas actualizaciones están incluidas en él.



Wii U Y DLC, NO MUY BUENOS AMIGOS

Los desarrolladores de *NFS: Most Wanted* han declarado que no habrá descargables para la versión de la consola de Nintendo si el juego no vende bien. Tener la opción de disfrutar (aunque sea pagando) de contenido adicional siempre es positivo, por lo que esperemos que salga adelante.

DISHONORED SIGUE PROGRESANDO

Uno de los mejores juegos del pasado año recibe un nuevo DLC, titulado "El Puñal de Dunwall". En él encarnaremos a un personaje inédito, costará 9,99 euros en PlayStation 3 y PC y 800 Microsoft Points en Xbox 360 y estará disponible para cuando leáis estas líneas.

LA CIVILIZACIÓN NO TIENE FRONTERAS

El próximo 12 de julio llegará a nuestros ordenadores "Brave New World", la segunda expansión para *Civilization V*. Entre muchas otras novedades, incluirá nueve civilizaciones y ocho Maravillas, así como la introducción del comercio internacional y un sistema de cultura.

La web del mes



VINTAGE TOTAL

StarRoivas, usuaria de deviantART, ha creado una serie de portadas de juegos actuales (y otros un poco más "viejunos") como si hubieran sido diseñadas para los cartuchos de la Atari 2600. Entrad en **http://starroivas.deviantart.com** para verlas. Algunas son muy buenas.



LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas	Posición anterior	Meses en lista
1	Tomb Raider	PS3 - XBOX 360 - PC	→ 1	2
2	Bioshock Infinite	PS3 - XBOX 360 - PC	! -	1
3	Assassin's Creed III	PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC	→ 3	6
4	God of War Ascension	PS3	! -	1
5	Far Cry 3	PS3 - XBOX 360 - PC	↑ 6	5
6	Uncharted 3	PS3	R -	1
7	Dead Space 3	PS3 - XBOX 360 - PC	! -	1
8	Ni no Kuni: La ira de la bruja blanca	PS3	↓ 2	3
9	Legend of Zelda: Skyward Sword	Wii	R -	1
10	Dishonored	PS3 - XBOX 360 - PC	R -	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.


!: NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS

1 The Last of Us
PS3
La aventura de supervivencia de Joel, Ellie y Tess ya está a la vuelta de la esquina. El bagaje de Naughty Dog augura un título de película.
FECHA: 14 DE JUNIO

2 GTA V
PS3 - XBOX 360
La cuenta atrás para la joya de la corona de Rockstar sigue su curso y ya queda menos de medio año. ¡La soleada ciudad de Los Santos nos espera!
FECHA: 17 DE SEPTIEMBRE

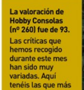
3 Metal Gear Solid V
PS3 - XBOX 360
Hideo Kojima por fin ha revelado que *The Phantom Pain* será la quinta entrega numerada de la saga.
FECHA: SIN CONFIRMAR

4 Watch Dogs
PS4 - PS3 - 360 - Wii U - PC
El "sandbox" de Ubisoft sigue insinuándose con nuevas demos. Promete ser una de las mejores aventuras del año.
FECHA: OTOÑO

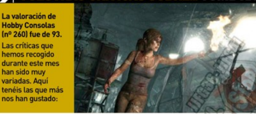
5 Assassin's Creed IV
PS4 - PS3 - 360 - Wii U - PC
Edward Kenway, el abuelo de Connor, viajará por el Caribe y sus islas en esta nueva lucha entre templarios y asesinos.
FECHA: 31 DE OCTUBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... TOMB RAIDER


La valoración de Hobby Consolas (nº 260) fue de 93.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:




Un regreso espectacular
Dani Páez

"Nunca había jugado a un *Tomb Raider* tan profundo. Su campaña es magistral y, aunque hay similitudes con Uncharted, tiene su estilo".

NOTA **96**


Maravilloso en los detalles
Antonio J. Villarán

"El nivel técnico es increíble, la BSO te mete en la historia y hasta sientes lástima cuando Lara se golpea o cuando llora".

NOTA **95**

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**Bioshock Infinite** PS3 - XBOX 360 - PC	94	95/100 "Como el *Bioshock* original, te atrapa y no te suelta"	-/40 No disponible	9,5/10 "Creerás de verdad que una ciudad puede volar en el aire"	10/10 "La exploración de Columbia y la historia son inolvidables"	9/10 "Un juego estupendo, con un final que tardarás en olvidar"	9/10 "Columbia es al cielo lo que Rapture fue al océano"
2	**Persona 4 Golden** PS VITA	89	90/100 "Un clásico del rol que revive en una cuidada edición"	35/40 No disponible	9,3/10 "Divertido, adictivo y bonito: es el J-RPG que Vita esperaba"	8,5/10 "Segunda ocasión para probar uno de los mejores J-RPG"	9/10 "Los nuevos contenidos lo hacen mejor que nunca"	9/10 "Es el mejor juego aparecido en PS Vita hasta la fecha"
3	**Tomb Raider** PS3 - XBOX 360 - PC	88	93/100 "Excelente trabajo para rescatar a Lara del ostracismo"	-/40 No disponible	9,1/10 "Un nuevo inicio que le hace justicia a un personaje icónico"	9,25/10 "Su fantástica campaña lo convierte en imprescindible"	8,5/10 "Es una aventura de acción de lo más apasionante"	8/10 "Redefine a Lara Croft y la prepara para el futuro"
4	**Monster Hunter 3 Ult.** Wii U - 3DS	87	93/100 "El parque jurásico alcanza su mayor cota de vastedad"	38/40 No disponible	8,8/10 "Buena revisión de un juegazo, aunque le pesan los años"	-/10 No disponible	8/10 "Las batallas son excelentes y es muy personalizable"	8/10 "El genial cooperativo mitiga los fallos de ser un port"
5	**Ni no Kuni: La ira de la...** PS3	86	92/100 "A la altura de las mejores películas del estudio Ghibli"	36/40 No disponible	9,4/10 "El mejor J-RPG en años y un imprescindible de PS3"	7/10 "Una belleza visual, pero las mecánicas de rol flojean"	9/10 "Su infinita creatividad hace de él un tesoro imperdible"	8/10 "Un cuento familiar muy cuidado en un género familiar"
6	**Gears of War Judgment** XBOX 360	84	81/100 "Igual de gratificante, pero ha perdido elementos clave"	37/40 No disponible	9,2/10 "Una fantástica precuela, con una gran jugabilidad"	8,5/10 "Gran despedida para una de las sagas icónicas de 360"	7,5/10 "La campaña y el multi son frescos, pese al argumento"	8/10 "La acción es brillante, aunque el online es exiguo"
7	**Metal Gear Rising: Rev.** PS3 - XBOX 360	83	85/100 "Lleva la acción un poco más allá, aunque es efímero"	39/40 No disponible	8,5/10 "Una imperfecta locura: rápido, excitante y gratificante"	7,75/10 "Divertido, pero no logra ser ni *Metal Gear* ni *Bayonetta*"	8,5/10 "Es un impresionante espectáculo de estilo y tecnica"	7/10 "Satisfactorio, pero la duración es extremadamente corta"
8	**Luigi's Mansion 2** 3DS	83	89/100 "Tiene un gran encanto y, por fin, dura más de dos horas"	35/40 No disponible	9,3/10 "Una secuela que demuestra la inventiva de Nintendo"	8,5/10 "Redefine las fórmulas del original de la mejor forma"	6,5/10 "Tiene encanto, pero también momentos frustrantes"	8/10 "Logra entusiasmar con su humor simpático y subversivo"
9	**God of War Ascension** PS3	81	90/100 "Sigue a pies juntillas la línea de los anteriores juegos"	36/40 No disponible	7,8/10 "Tiene buenos momentos, pero Kratos ha perdido fuerza"	8/10 "Es un buen juego, pero demuestra que Kratos es mortal"	8/10 "El multi es un fracaso, pero la campaña es gloriosa"	7/10 "La campaña ya está vieja, pero el online tiene futuro"
10	**Lego City Undercover** Wii U	77	91/100 "Sin ninguna duda, el mejor juego de Lego hasta la fecha"	-/40 No disponible	8/10 "Lleva su coleccionismo al estilo *GTA*, con algunos fallos"	8,5/10 "Es pura diversión, sobre todo para los más pequeños"	8/10 "Un mundo abierto y divertido para todas las edades"	5/10 "Gustará a los niños, pero es una mala imitación de *GTA*"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.





Renovarse o morir

Leandro X. A.

"Lara es muy real y la historia está a la altura del mito. Se notan las referencias a *Lost* y *Uncharted*, pero mantiene su espíritu".

NOTA 95



Lara, a lo Uncharted

Luis Garrido

"La acción es trepidante y adictiva, con misterios en un entorno paradisíaco y un gran apartado técnico. Si Lara Croft conociera a Drake, sería la bomba".

NOTA 95



Buen reset para la saga

Jordi Domènech

"Mezcla aventura, acción, puzles y exploración al estilo de *Uncharted*. La nueva Lara es una maravilla, aunque el final flojea".

NOTA 90



Inmejorable reinicio

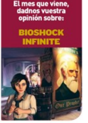
Israel Navas

"Gráficos de infarto, historia interesante y una protagonista realista y carismática. Está un puntito por encima de *Uncharted*".

NOTA 90

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

BIOSHOCK INFINITE



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

! NUEVO

PS3



Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Uncharted 3	96	29,95 €
4 Red Dead Redemption	96	29,95 €
5 Metal Gear Solid 4	96	29,95 €
6 Bioshock Infinite !	95	64,95 €
7 Gran Turismo 5	95	29,95 €
8 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
9 CoD: Modern Warfare 3	95	69,95 €
10 FIFA 13	94	69,95 €

El juego del mes

BIOSHOCK INFINITE

La misión de Booker DeWitt en la ciudad de Columbia para rescatar a la joven Elizabeth se ha alzado como uno de los mejores juegos de la presente generación, gracias a sus mecánicas de shooter, su diseño visual y su genial historia.

360



Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Skyrim	96	49,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,95 €
4 Bioshock Infinite !	95	64,95 €
5 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
6 CoD: Modern Warfare 3	95	69,95 €
7 Gears of War 3	94	29,95 €
8 Halo 4	94	64,95 €
9 Forza Motorsport 4	94	29,95 €
10 FIFA 13	94	69,95 €

El juego del mes



DEAD ISLAND RIPTIDE

El archipiélago de Banoi sigue infectado por los zombis en esta secuela de la saga de Deep Silver, pero no hay nada que cuatro amigos no puedan solucionar si sus balas y sus golpes se juntan en el modo cooperativo.

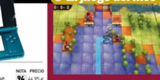
3DS



Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2 Resident Evil: Revelations	93	44,95 €
3 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
4 Fire Emblem Awak. !	93	44,95 €
5 Castlevania: M. of Fate	93	47,95 €
6 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
7 Monster Hunter 3 Ult.	92	47,95 €
8 P. Layton y la Máscara...	92	47,95 €
9 MGS 3D: Snake Eater	91	9,95 €
10 New Super Mario Bros 2	90	44,95 €

El juego del mes



FIRE EMBLEM AWAKENING

Esta mítica saga de Nintendo vuelve por sus fueros para convertirse en uno de los títulos exclusivos más potentes del catálogo de 3DS. La estrategia y el rol se dan la mano con fuerza en sus espectaculares batallas.

PS VITA



Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4 Mortal Kombat	92	51,00 €
5 A. Creed III: Liberation	91	49,95 €
6 Uncharted: El Abismo...	91	49,95 €
7 Little Big Planet	90	39,95 €
8 Virtua Tennis 4	90	49,95 €
9 Need for Speed: MW	90	49,95 €
10 Gravity Rush	87	39,95 €

El juego del mes

DEAD OR ALIVE 5

El Team Ninja se ha aficionado a las adaptaciones a PS Vita de sus sagas más populares. Si el mes pasado era *Ninja Gaiden Sigma 2 Plus*, este mes le toca el turno a *Dead or Alive 5*, cuyos luchadores se vuelven a zurrar la badana aprovechando las funcionalidades de la pantalla táctil.



Wii U



Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
2 Call of Duty: Black Ops II	93	69,95 €
3 NBA 2K13	93	59,95 €
4 New Super Mario Bros. U	92	59,95 €
5 Mass Effect 3	92	69,95 €
6 Lego City Undercover	91	59,95 €
7 FIFA 13	91	69,95 €
8 Batman Arkham City	90	59,95 €
9 Darksiders II	90	59,95 €
10 Assassin's Creed III	89	69,95 €

El juego del mes

INJUSTICE: GODS AMONG US

Los héroes y villanos más carismáticos del universo de DC Comic, como Batman, Superman, Linterna Verde, Wonderwoman o el Jóker, protagonizan este juego de lucha, en el que los elementos del entorno son un arma más.

PC



Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Diablo III	98	59,95 €
2 L.A. Noire	98	19,95 €
3 Batman Arkham City	98	31,95 €
4 StarCraft II	98	39,95 €
5 StarCraft II: Heart of... !	98	39,95 €
6 Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
7 Mass Effect 3	96	20,50 €
8 The Witcher 2	96	29,95 €
9 Bioshock Infinite !	95	49,95 €
10 Secret of Monkey Island	95	9,99 €

El juego del mes

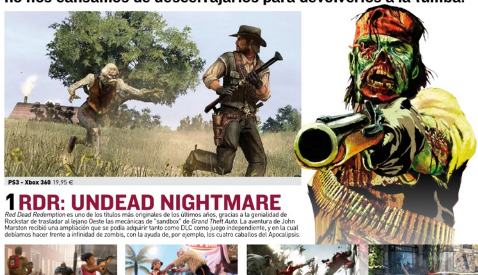
STARCRAFT II: HEART OF SWARM

Esta expansión de Starcraft II ofrece una nueva campaña, enfocada en el personaje de Kerrigan. La ampliación incluye una veintena de misiones para la campaña, así como nuevos mapas y herramientas multijugador.

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS DE...

supervivencia zombi

Los no muertos son un enemigo recurrente en el mundillo, pero no nos cansamos de descerrajarlos para devolverlos a la tumba.



PS3 - Xbox 360 19,95 €

1 RDR: UNDEAD NIGHTMARE

Red Dead Redemption es uno de los títulos más originales de los últimos años, gracias a la genialidad de Rockstar de trasladar al lejano Oeste las mecánicas de "sandbox" de *Grand Theft Auto*. La aventura de John Marston recibió una ampliación que se podía adquirir tanto como DLC como juego independiente, y en la cual debíamos hacer frente a infinidad de zombis, con la ayuda de, por ejemplo, los cuatro caballos del Apocalipsis.

Xbox 360 - PC 19,95 €

2 LEFT 4 DEAD 2

Valve, los creadores de *Half-Life* o *Portal*, se sacaron de la chistera este shooter en primera persona, cuyo mayor atractivo era la posibilidad de compartir con tres amigos la cacería de zombis.

PS3 - Xbox 360 - PC 19,95 €

3 DEAD RISING 2

Chuck Greene demostraba en este juego sus habilidades como manitas para mezclar diversos objetos con los que mutilar zombis. Un remo y dos motosierras podían dar mucha cancha...

PS3 - Xbox 360 - PC 49,95 €

4 RESIDENT EVIL 6

La última entrega original de la saga de Capcom ha sido uno de los títulos más polémicos de los últimos años, debido a su deriva total hacia la acción. No da miedo, pero sí que destila adrenalina.

PS3 - Xbox 360 - PC 49,95 €

5 DEAD ISLAND RIPTIDE

Muy en la línea de *Left 4 Dead*, este título del estudio polaco Techland se sustenta en la idea de sobrevivir junto a tres amigos, usando todo tipo de armas contra las plagas de no muertos.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Javier Abad

1	Bioshock Infinite	360
2	Assassin's Creed III	PS3
3	Dishonored	360
4	Tomb Raider	360
5	Castlevania: Mirror...	3DS
6	CoD: Black Ops II	PS3
7	God of War Ascension	PS3
8	Crysis 3	PC
9	Ni no Kuni	PS3
10	Max Payne 3	360

David Martínez

1	CoD: Black Ops II	PS3
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	Bioshock Infinite	PS3
5	Ni no Kuni	PS3
6	Tomb Raider	PS3
7	Battlefield 3	PS3
8	Halo 4	360
9	Red Dead Redempt.	PS3
10	N. S. Mario Bros U	Wii U

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	XBOX
6	Dishonored	360
7	Tomb Raider	360
8	Heavy Rain	PS3
9	Super Mario Galaxy 2	Wii
10	Injustice: Gods...	360

José Luis Sanz

1	Luigi's Mansion 2	3DS
2	God of War Ascension	PS3
3	Bioshock Infinite	PC
4	Diablo III	PC
5	Crysis 3	PS3
6	Monster Hunter 3 U.	Wii U
7	N.S. Mario Bros U	Wii U
8	Red Dead Redempt.	360
9	Dishonored	PC
10	Super Mario 64	N64

1	Bioshock Infinite	PS3 -XBOX 360 - PC
2	Call of Duty Black Ops II	PS3 - 360 - Wii U - PC
3	Dishonored	PS3 - XBOX 360 - PC
4	Tomb Raider	PS3 - XBOX 360 - PC
5	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.


BUSCAMOS LAS CLAVES DEL ÉXITO D
CREANDO CO
Curt's
GROCERIES & MEATS
DELICATESSEN



E BIOSHOCK INFINITE
OLUMBIA

Es el juego del que todos hablan. Si no lo has probado aún, deberías hacerlo. Mientras tanto, te decimos qué le hace ser tan especial.

Bienvenidos a Columbia, la ciudad en el cielo. Hoy es 6 de julio de 1912, y estáis a punto de vivir una aventura que no olvidaréis jamás. Así continúa el sueño de Ken Levine (cabeza de Irrational Games y creador de *System Shock* y *Bioshock*) en nuestras consolas, pero, ¿qué es lo que lo hace tan especial? En este reportaje analizamos sus influencias, los personajes principales y las ideas que conforman este juego. Tranquilos, hemos evitado cualquier "spoiler" que os arruine la experiencia de juego... si es que todavía no habéis disfrutado de esta obra maestra.

AMBIENTACIÓN



¿Cómo crear un escenario que estuviese a la altura de Rapture, la ciudad bajo el Atlántico que nos conquistó en *Bioshock*? Muy sencillo, doblando la apuesta con una ciudad flotante, que cambie los espacios claustrofóbicos por zonas abiertas.

LOS ESCENARIOS

Ken Levine, responsable de *Infinite*, ha soñado una ciudad muy creíble y llena de personalidad, como ya ocurría con Rapture en el primer juego. Así son las calles que conforman Columbia.

LA LUZ recuerda a los cuadros impresionistas de la época. También se ve influencia de la obra urbana de Hopper.

LA ARQUITECTURA

de transición de 1900 se ha tomado como modelo en los principales edificios

LO DISEÑOS son versiones estilizadas, con elementos comunes en los arcos, tejados, ventanas y dimensiones.

ARMAS

Aunque la ciudad de Columbia es una utopía, las tensiones entre los distintos grupos políticos han hecho que también desarrollasen sus propias armas. Para acertar en el diseño, el equipo de Irrational Games se ha basado en el arsenal más popular a finales del S. XIX, pero ha introducido sutiles cambios en la estética y una tecnología más sofisticada.

AMETRALLADORA GATLING, el cañón de repetición que marcó la diferencia en la guerra contra los indios.

EL FUSIL HENRY diseñado en 1840 fue conocido como "el arma que conquistó el Oeste". Precursor de los Winchester.

MAUSER C96 es un arma de 1895 que se popularizó en la I Guerra Mundial. Tenía un cargador de 10 balas.

LANCHESTER MK1 es la ametralladora que ha inspirado la Rolston Reciprocating Repeater que aparece en el juego.

OBJETOS VOLADORES

El dirigible fue introducido en 1870, como primera aeronave capaz de realizar vuelos largos. En la guerra, resultaron ser bombarderos con gran capacidad de carga, pero inexactos en la selección de blancos.

EL ZEPPELIN VOX POPULI y las aeronaves de seguridad nos ponen las cosas bastante difíciles. Su diseño exterior es muy recargado.

EL ZEPPELIN GRAF con cabina es el modelo que ha inspirado los diseños del juego, aunque no era tan recargado. Se usó en la I Guerra Mundial y en una expedición al Polo Norte.

MODA

Para conseguir el vestuario perfecto se reprodujeron las imágenes más icónicas de la época. ¿Qué os parece un robot vestido como George Washington?

EXPO 1893

En 1983 se celebró en Chicago la Exposición Universal Colombina. Era un espejo para mostrar al mundo cómo sería el futuro, y ha sido la principal fuente de inspiración estética para crear un mundo utópico.

TODO COMENZÓ EN RAPTURE

La historia comenzó en los años 60, en la ciudad sumergida de Rapture (una distopía construida por el magnate Andrew Ryan). Así conocimos el uso de los plásmidos y el ADAM para desarrollar poderes especiales. La música (con 30 temas licenciados aparte de la BSO), la estética y el argumento son inolvidables.



EN BIOSHOCK (2008) descubrimos el poder de la persuasión, en una ciudad submarina.



BIOSHOCK 2 (2010) nos devolvió a Rapture, 9 años después, en el papel de un Big Daddy Alpha.



PERSONAJES

Una gran ambientación y una historia original no son suficientes para convertir a *Bioshock Infinite* en una obra maestra. Aquí tenéis otra de las claves: unos personajes creíbles y complejos.

BOOKER DEWITT

Un personaje de novela negra: veterano de guerra, vivió la masacre (histórica) de Wounded Knee en 1890, trabajó para la agencia Pinkerton y se convirtió en detective privado. Alcohólico y adicto al juego.

COMSTOCK

Zachary Hale, "el profeta", es el líder de los fundadores. Un personaje ultranacionalista, racista y fanático religioso, que fundó la ciudad de Columbia, alejada de los pecados de la "Sodoma de abajo". A lo largo de *Bioshock Infinite* nos cruzamos con diferentes versiones.

SONGBIRD

El temible guardián de Elizabeth es esta criatura alada, que interpreta un papel muy similar al de los Big Daddy en el primer *Bioshock* (de hecho, la creación de ambos está relacionada). Es un perseguidor implacable al que nos cruzamos varias veces en la historia, como ocurría con Nemesis en *Resident Evil 3*.



ELIZABETH

Desde que tenía 5 años, Liz ha vivido recluida en Columbia, y ahora, a la edad de veinte, es mucho más que una dama en apuros a la que rescatar. Ha pasado su vida en cautividad, leyendo, por lo que es una fuente de sabiduría, y vive aterrorizada por su guardián Songbird. Según progresamos, nuestra conexión emocional crece, hasta descubrir su secreto.

LA PRIMERA ELIZABETH parecía muy "aniñada" para tratarse de una mujer de 20 años. Su rostro y sus animaciones eran muy naturales.

LA EVOLUCIÓN DEL MODELO se debió a que hacía falta un personaje más adulto y atractivo. El escote del vestido causó cierta polémica.

EL DISEÑO FINAL tiene un estilo realista, pero con rasgos exagerados, para que se le reconozca a gran distancia. Los ojos son más expresivos.

LAS MUJERES QUE LE DAN VIDA

Para crear un personaje tan complejo y emocional como Elizabeth no basta con una modelo. Estas son las tres mujeres que le han dado forma (y voz) a la joven, mientras que su personalidad -y algunos diálogos- se han desarrollado en la mente de Ken Levine.

ANNA ORMELI (cuyo nombre real es Moleva) se disfrazó de Elizabeth con tanta fidelidad, que en Irrational decidieron contratarla para que prestase sus rasgos al personaje.

COURTNEE DRAPER se encarga de poner la voz en versión original. También ha prestado su talento a personajes de *Kingdom Hearts II*, *Haru en el país de los gatos* o *Ponyo*.

HEATHER GORDON presta su cuerpo y sus movimientos al personaje. Ahora se encuentra colaborando con Telltale Games, interpretando a la protagonista de una nueva aventura.

EXCLUSIVA HOBBY

Hablamos con los creadores de FIRE EMBLEM AWAKENING

LA AVENTURA DE CREAR UNA SAGA MÍTICA

A finales de marzo, nuestro corresponsal Cristophe Kagotani viajó al cuartel general de Nintendo en Kioto para hablar con los creadores del nuevo *Fire Emblem* para 3DS. No os perdáis sus interesantísimos testimonios.

¿Cuál es el aspecto más importante a tener en cuenta cuando se crea un nuevo *Fire Emblem*?
HY: Creo que nadie ha estado involucrado en la saga tanto tiempo como Narihiro-san y yo. Así pues, siempre recae sobre nosotros la responsabilidad de mantener viva la esencia de *Fire Emblem*. Pero, por otro lado, estamos en un negocio y Nintendo debe crear juegos que vendan. Así pues, cuando pensamos en nuestros proyectos (por ejemplo, un nuevo *Fire Emblem*), hemos de tener en cuenta la faceta comercial de los mismos. ¿Cómo podemos atraer a más gente? Sin duda, ese es el aspecto más complicado que hemos de solucionar.

***Fire Emblem* tiene mucho tiempo de vida. ¿Tenéis la sensación de que cada vez es más difícil lanzar un nuevo episodio?**
HY: Sin duda. La verdad sea dicha, las ventas están cayendo. El jefe de ventas de Nintendo, el señor Hatano, nos dijo que éste podría ser el último *Fire Emblem*. Debido a este descenso progresivo, nos dijeron que si las ventas de este episodio quedaban por debajo de las 250.000 copias, dejaríamos de trabajar en la saga. Recuerdo cuando volví de la reunión y se lo comenté al equipo. "¡Dios mío, ¿qué vamos a hacer? ¡Ha llegado el fin!". Nuestra reacción fue clara: si éste iba a ser el último *Fire Emblem*, debíamos poner todo aquello que siempre quisimos incluir. ¡Así nació el nuevo proyecto!

En un juego de estrategia, tienes muchos componentes como la historia y la mecánica de juego, que hay que interrelacionar a la hora de diseñar el proyecto. ¿Es ese el caso de *Fire Emblem*? ¿Cómo funcionó?
HY: Desde luego, fue el caso. Mientras estábamos en fase de pre-producción, teníamos el miedo de que nos tocara rehacer partes amplias del juego (si no todo) durante el desarrollo. Cuando Narihiro y yo, en el departamente de producción, dijimos a Higuchi y Yokota que queríamos dar el todo por el todo en el proyecto, les pedimos que incluyeran los aspectos populares de la franquicia, como las bodas o los hijos. Tenían que pensar en una historia y personajes que se acomodaran a esos aspectos.

> **“EN NINTENDO NOS DIJERON QUE ÉSTE PODRÍA SER EL ÚLTIMO FIRE EMBLEM QUE LANZÁRAMOS”**
> HITOSHI YAMAGAMI

Así que, en cierto modo, les habéis transmitido una gran responsabilidad.
HY: ¡Pues sí! ¡Chicos, esto es el final, así que más os vale haceros a la idea! No, en serio, si considerábamos que este *Fire Emblem* podía ser el último, queríamos incluir todo lo que se nos había quedado en el tintero. Pero la verdad es que ellos ya habían invertido un montón de tiempo imaginando el futuro de la franquicia. Por tanto, debíamos pedirles que dejaran eso a un lado, dado el nuevo destino que nos aguardaba. Teníamos que crear un juego que vendiera y trabajaron duro para conseguir justo eso.

¿Cuánto tiempo os llevó el proceso de diseño?
MH: Un año y medio, quizá algo más. Estábamos trabajando en otros proyectos en esa época y teníamos que pensar en un nuevo *Fire Emblem* a la vez. Fue un proceso muy dinámico en el que Yamauchi expresó sus ideas con mucha convicción. Yo hice lo mismo. Todo fue muy intenso, pero una vez nos pusimos de acuerdo en el proyecto, el desarrollo fue muy rápido.



MASAHIRO HIGUCHI
(Jefe de división en Int. Systems)
Está muy especializado en los juegos de estrategia. Ha estado vinculado a *Advance Wars* desde GBA, pero también ha formado parte de los grupos de supervisión de la franquicia *Super Smash Bros.*

GENKI YOKOTA
(Planificación de software)
Su trayectoria en Nintendo es relativamente corta (desde 2005), pero ha trabajado en juegos tan variados como *Jump Ultimate Stars, Disaster: Day of Crysis* o *Xenoblade Chronicles*.

HITOSHI YAMAGAMI
(Director en Software Group #1)
Uno de esos grandes hombres de Nintendo en la sombra. Trabajó junto al inimitable Gunpei Yokoi y creó el primer Famicom Wars (la saga que en occidente acabaría conociéndose como Advance Wars) en la consola Famicom.

TOHRU NARIHIRO
(Director ejecutivo en I. Systems)
Suya fue la labor de convertir a NES el primer *Metroid*, a partir de la versión Famicom Disk System. Desde entonces, ha trabajado en *Fire Emblem* y varios *Advance Wars*.

Con todas las ideas que concebiste en ese año y medio, ¿cuántos juegos podrías hacer?
MH: Es difícil de decir.

HY: Por favor, no te rías por lo que voy a decir, pero recuerdo que tuvimos la idea loca de ambientar *Fire Emblem* en nuestro mundo real. ¡Hasta se nos pasó por la cabeza transportarlo a Marte! La verdad es que dimos muchas vueltas al diseño. Había ideas basadas en lo que podría impactar y otras basadas en motivaciones muy diferentes. Pero siempre tuvimos el miedo de que los fans se sintieran traicionados, así que ninguna de estas ideas parecían servir para nuestro propósito. Debíamos vender más de 250.000 copias, así que comencé a pensar que, en vez de intentar llegar desesperadamente a una audiencia gigantesca, deberíamos convencer a todos los que habían probado el juego en el pasado para que volvieran a experimentarlo. Eso implicaba ir a por un público más reducido, pero de esta forma crearíamos una experiencia más profunda. Debíamos identificar todos los sistemas que hubieran sido populares en el pasado y traerlos de vuelta. Había que usar lo mejor de todos los *Fire Emblem* pasados. En cuanto maduramos esa idea, el proceso posterior fue relativamente rápido.

Pero, para alcanzar un nuevo nivel de ventas, seguís necesitando atraer una porción de nuevos usuarios a la franquicia. ¿Cómo podéis aunar a los veteranos y a los neófitos?
MH: El modo Novato sirvió para abordar ese problema. Al hablar de ese modo, recordamos las intensas discusiones entre Yamagami y yo.

> **"EL MODO NOVATO SIRVIÓ PARA ATRAER A UNA PORCIÓN DE NUEVOS USUARIOS"**
> MASAHIRO HIGUCHI

HY: El modo Novato se planteó muy pronto. De hecho, ya lo comentamos para el anterior *Fire Emblem*. Se convirtió en una especie de batalla entre Higuchi y yo... ¡una que se ha convertido en una leyenda en Nintendo! Higuchi se oponía radicalmente a ese modo, pues destruiría todo aquello que había caracterizado a *Fire Emblem*. Yo estaba tan convencido de que era necesario que llegó a ser bastante aceptado. Y, por otro lado, a mí me parecía que no se diferenciaba tanto del modo Clásico. Es decir, si no muere ninguno de nuestros personajes en ese modo, estamos ante la misma aventura. Me interesaba el modo Novato para crear una especie de "seguro" que impidiera que tus personajes murieran, para que no te tocara rehacer nada. En el fondo, se trata de la misma historia y la misma aventura. Así pues, no me preocupaba que algunos usuarios se sintieran molestos por tener este modo, pues eso daría algo de bombo al juego. Higuchi aceptó seguir con mi idea.

MH: El resultado ha sido sorprendente.

HY: Ya lo creo, hemos recibido muchas respuestas positivas del público.

¿Creéis que el modo Novato ha traído nuevos usuarios a la franquicia?
HY: Consideramos valioso el tiempo de los jugadores, así que el modo Novato nació para evitar que ellos perdieran ese tiempo. Si se te obliga a deshacer tus dos horas de partida porque uno de tus personajes ha caído en el campo de batalla, no resulta placentero hoy en día. Al dar la opción de continuar con una pequeña penalización o comenzar de cero, ▸▸



creemos estar más en sintonía con lo que se lleva hoy día.

GY: La gente tenía la idea de que este es un juego muy difícil, muy exigente. Con la introducción de este modo, acabamos con ese concepto. La gente podría responder "de eso nada, en realidad es bastante divertido".

MH: Cuando estábamos desarrollando el antepenúltimo *Fire Emblem*, aún no había modo Novato. Desde Nintendo nos dijeron que teníamos que hacer un juego que se pasara el 80% de los jugadores. Pero cuando la gente se vincula tanto a un personaje y luego lo ve morir en combate, comienza a pensar no solo que el juego es difícil, sino también injusto. Así pues, hubo muchas personas que dejaban de jugar. Aunque lograras que el 80% de las personas llegaran al final, aún habría un 20% que pensaría que el juego es demasiado difícil o que directamente no es divertido. No podíamos contentarnos con eso. Por un lado tienes un pilar de la franquicia: que los personajes mueren y los pierdes. Por otro, tienes el modo Novato. Al apostar por él, nos aseguramos de que todo el mundo pudiera pasarse el juego y decidir si era divertido o no en función del contenido, no por el hecho de que fueran capaces de completarlo o no. Defendí el modo Novato porque me interesaba conocer la opinión de la gente sobre el juego. Su introducción ha sido un acierto, cuyo mérito tengo que conceder a Yamagami.

HY: ¿En serio? ¡No hace falta!

MH: De verdad que ha sido positivo. Ya que también habíamos incluido el modo Clásico, quien quisiera la experiencia tradicional de *Fire Emblem* también podía disfrutarla.

Habéis movido el juego a la pantalla superior, de tal forma que la táctil sirviera para los controles. ¿Por qué tomasteis esa decisión?

“ESTÁBAMOS MUY INTERESADOS EN PROFUNDIZAR EN EL DRAMA HUMANO CON LA FRANQUICIA”
MASAHIRO HIGUCHI

MH: La primera vez que presentamos la saga en DS usamos la pantalla inferior para el juego y la superior para presentar información variada. Esta vez tocaba 3DS y, por ello estábamos muy interesados en usar el efecto 3D de la pantalla superior. Estábamos convencidos de que podríamos proporcionar una experiencia 3D impactante. Por supuesto, habría sido más fácil mantener el juego en la pantalla táctil, pero preferimos aprovechar todas las posibilidades de 3DS. La pantalla táctil se usa para los controles, pero también sirve para que sea más fácil seleccionar un personaje, para poder ver su perfil.

Una nueva función es la de agrupar a dos personajes y hacer que luchen juntos. Aún así, ¿es posible superar el juego sin usar esa mecánica?

MH: Hasta ahora, *Fire Emblem* ha sido un juego de simulación en el que pones a los personajes en una cuadrícula y los haces pelear. Estábamos muy interesados en añadir algo más al concepto, algo que se centrara en el drama humano de esos personajes. Debían luchar juntos, apoyarse el uno al otro... Así pues, busqué una forma de introducir esa sensación de destino. Reunir a dos personajes en una misma casilla y hacerles vivir la lucha juntos me parecía interesante. Podías hacer que se casaran, que tuvieran hijos e incluso seguir el destino de esos hijos. Comenzamos a testear la idea de agrupar personajes.

¿Pero puedes pasarte el juego aun sin usar esa mecánica?

MH: Sí que puedes, pero si no la usas te pierdes una gran faceta del juego, pues no podrías seguir la vida de esos hijos.

¿Por qué habéis decidido incluir contenido descargable?

HY: Hay muchas formas de disfrutar *Fire Emblem*. La primera y más obvia consiste en jugarlo como un título de simulación más. No tienes por qué preocuparte por la historia, te pasas los niveles y punto. La segunda forma es, por supuesto, zambullirte en la historia, aprendértela hasta el final. El tercer y último



método se basa en los personajes. Te centras en uno en particular, lo dominas y te abres camino por el juego a base de hacerlo interactuar con los demás personajes. Así pues, si regresas al primer método, hay muchos jugadores que quieren más mapas una vez se han pasado la aventura. Los que eligen el segundo método quieren más historias complementarias. En cuanto al tercer sistema, los usuarios piden más personajes para que puedan probar diferentes emparejamientos y destinos. Si hubiéramos lanzado el juego como una entidad compacta, no habríamos podido ofrecer esos contenidos complementarios y, en definitiva, satisfecho las peticiones de los usuarios. Al añadir la opción de los DLCs, podemos responder a esas necesidades y permitir que los usuarios disfruten de su experiencia *Fire Emblem* con más intensidad. Ahora bien, el juego incluye una gran cantidad de contenido por sí solo. De hecho, es el *Fire Emblem* más grande que hemos lanzado. Pero comprendemos que los jugadores se vinculan mucho a una experiencia de juego, un mundo o un personaje y pueden pedir más. Pues ya pueden tenerlo con los DLCs. No necesitas estos últimos para disfrutar *Fire Emblem* en su plenitud. Solo te da extras para cuando te lo hayas pasado.

"TRABAJAR CON NINTENDO ES DURO, PERO SIRVE PARA APRENDER MUCHO POR EL CAMINO"
TOHRU NARIHIRO

¿Cuál ha sido el aspecto más complicado del proyecto?

MH: ¿Todo él? No, en serio, invertimos mucho tiempo antes de que el trabajo recibiera la luz verde. Además, una vez comenzamos, queríamos terminarlo en un tiempo récord. Como parte del trabajo se abordaba por compañías externas, corríamos el riesgo de que alguno de estos equipos rechazara nuestras condiciones o no cumpliera con las fechas de entrega. Por ello, ha sido un desarrollo instructivo, pero también muy tenso. Ha sido duro pelear con los plazos y a la vez mantener la calidad, pero creo que hicimos un buen trabajo.



Los juegos de estrategia son tradicionales en Japón, donde son muy populares y forman parte de un mercado muy dinámico, pero no alcanzan tanto éxito en occidente. ¿Hasta qué punto es complicado diseñar un juego que satisfaga a los japoneses más exigentes a la vez que no resulte demasiado difícil para los occidentales?

TN: La verdad es que el juego es exactamente igual en sus versiones japonesa y occidental.

HY: Cierto, no cambiamos nada en cuestión de mecánica. Ahora bien, tuvimos que cambiar algunos de los diseños de personaje, especialmente en las caras. Los japoneses y los occidentales tienen diferentes gustos. Con este *Fire Emblem* decidimos probar nuestros diseños de personaje con clientes occidentales desde muy pronto. Gracias a eso, no se nos pide a mitad de desarrollo que introduzcamos cambios.

¿Nos podéis hablar de Intelligent Systems? ¿Qué clase de estudio es?

TN: Es un estudio con una dilatada trayectoria en común con Nintendo. Creamos juegos, pero también herramientas de desarrollo para el hardware de la compañía. Gracias a esa faceta técnica, hemos tenido una relación privilegiada con Nintendo durante mucho tiempo.

¿Y qué tal es trabajar con Nintendo?

TN: En cierto modo es difícil. Es una compañía única, que requiere que sus equipos desarrollen unos juegos con una calidad media muy alta. Además, pide que sus juegos se puedan disfrutar por cualquiera, sean o no usuarios habituales. No te haces una idea de lo complicado que resulta eso. En el caso de *Fire Emblem*, existe un sector "purista" que has de satisfacer, pero a la vez necesitas atraer al público general. Es una compañía que se centra en ese tipo de problemas durante varios aspectos del juego.

Así pues, es duro y a la vez interesante. Compartimos una gran historia con Nintendo y aprendemos mucho por el camino. En estos 20 años no todos nuestros trabajos han llegado a buen puerto, pero hemos seguido una trayectoria muy positiva. *Fire Emblem* es, en cierto modo, un reflejo de este proceso creativo. Sé que nos dijeron que debíamos vender al menos 250.000 copias para ver si la franquicia continuaba, pero tengo que añadir que ésta no es la primera vez que nos dicen algo en esa línea. ¡De hecho, es lo que nos suelen decir con casi todos los títulos! Es como estar en una escuela muy estricta que te enseña que no haces juegos para que tú te lo pases bien. El juego debe llegar a los usuarios o no serviría de nada. Así pues, existe una comunicación muy severa desde varias fuentes. Puede que nos lleve a tener algunas discusiones muy acaloradas... Como decía antes, es duro, pero te das cuenta de que resulta necesario para, en última instancia, ser capaces de satisfacer a los usuarios.

Intelligent Systems parece estar muy involucrada en los títulos de distribución digital. ¿Lo consideráis muy importante como negocio, en comparación a los juegos de consola clásicos?

"ANTES DE PENSAR EN OTRAS CONSOLAS, TENEMOS QUE VOLVER A DAR ÉXITO A LA SAGA"

MH: No separamos los juegos por "físicos" o descargables, grandes o pequeños. Nuestro único objetivo es concebir una experiencia divertida. Primero viene la idea, luego su escala.

Parecéis preferir las portátiles en vez de las consolas de sobremesa. ¿Es así?
HY: El hardware no es lo primero que pensamos. Eso llega después, al ver qué plataforma se adapta mejor a nuestras ideas. Eso es lo que pasó con los DLCs para *Fire Emblem*.

GY: La decisión no es solo de Intelligent Systems. Cuando se envía un proyecto a Nintendo, nos hacen recomendaciones según la naturaleza de la idea. En algún caso vendrá mejor para 3DS, mientras que en otro podría adecuarse a Wii U, por ejemplo. Primero tienes que pensar en el usuario. Si crees que lo disfrutará más en una portátil, hazlo para 3DS. En nuestro caso, las últimas ideas parecían más adecuadas para la eShop y por eso las lanzamos en descargable, pero no es que prefiramos esa fórmula.

Creáis herramientas de desarrollo, así que es muy probable que hubierais oído sobre Wii U hace mucho tiempo. ¿Estuvisteis tentados de lanzar *Fire Emblem* tanto en 3DS como en Wii U con algún tipo de interacción entre ambas?
HY: ¡Si lo hacemos en Wii U, debemos asegurarnos de que venda 700.000 copias! En Japón no ha ido muy bien ni siquiera con la portátil, así que es difícil plantear una versión Wii U en estas circunstancias. Sería demasiado arriesgado. Por tanto, en primer lugar necesitamos asegurarnos de que la franquicia vuelve a ser popular en portátil. Por supuesto, nos gustaría crear una versión Wii U, pero primero necesitamos expandir nuestro círculo de seguidores.

¿Cómo ha sido trabajar con 3DS? ¿Os ha costado más que con DS, por ejemplo?
MH: 3DS es más poderosa que DS y, en ese sentido permite hacer más cosas, expande el rango de posibilidades. Si bien hubo cosas que resultaron más fáciles de implementar, también hubo otras que nos resultaron más difíciles en 3DS. Pero en cuestión de gráficos, 3DS es una gran plataforma con la que alcanzar los niveles de calidad que tenemos en mente.

GY: Es una buena plataforma por su equilibrio. Puedes crear montones de cosas con un alto nivel de calidad, teniendo en cuenta el presupuesto de tu proyecto. No es complicado llevar a cabo tus ideas en un plazo razonable.


LOS DESARROLLADORES hablaron de forma muy distendida y sincera con nuestro corresponsal.

¿Vais a crear un nuevo *Advance Wars*?
HY: ¡No perdáis de vista la saga! A ver, ¿cómo plantear la respuesta? No puedo decirte que estamos haciendo uno pero, al mismo tiempo, no puedo decir que no lo estemos haciendo. Por tanto, lo que puedo deciros es que estéis pendientes por si hubiera futuros anuncios...

¿Qué me podéis contar de ese crossover entre *Fire Emblem* y *Shin Megami Tensei*?
HY: Durante mucho tiempo, quise crear un *Fire Emblem* ambientado en nuestra época, en el mundo real. Imagina que Pegaso viene del cielo y aterriza en el Edificio 109 de Shibuya, en Tokio. Siempre he creído que sería impactante. A la vez, sé que es difícil debido al aspecto de *Fire Emblem*. Visité muchas compañías para expresar estas ideas. Cuando fui a Atlus, me dijeron que si mezclaba *Shin Megami Tensei* con *Fire Emblem* conseguiría lo que buscaba. Así pues, no tardé en proponerlo a Intelligent Systems y dimos pie a esta colaboración tan especial. ¡Uy! Se supone que no debería haber contado que el juego tiene lugar en el mundo real. No lo habíamos anunciado aún, ¿no?

Los demás: Pues no.

MH: No lo habíamos anunciado aún.

HY: Bueno, da igual, así es como nació el proyecto, mezclando este tipo de ideas. Estoy seguro de que llegaremos a ver el nacimiento de una nueva franquicia y de ideas interesantes.

¿Por qué no optasteis por lanzar el juego como un contenido descargable de *Fire Emblem*?
HY: Al preparar un DLC, debes basar tu juego en el original. Se supone que estás haciendo ese contenido para sus fans. Si les planteas algo excesivamente diferente, podrías decepcionarlos. Esta colaboración debía concebirse como algo separado, pensado para una audiencia distinta. Así pues, este crossover y los DLCs son cosas de naturaleza muy diferente. HC

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.GAME.es/tiendas



Sumérgete de lleno en la acción con los mejores Auriculares

Turtle Beach Ear Force P11 HS



Turtle Beach Ear Force PX21



Tritton Headset AX180





SYSTEM SHOCK

Año 1994 | Compañía Origin Systems | Formatos PC / Mac

EL CLÁSICO QUE INSPIRÓ OTROS CLÁSICOS

En los inicios de este ocio se "llevaban" los juegos sencillos, sin más aspiraciones que divertir. Con la llegada del PC y sus enormes posibilidades, términos como "complejidad" y "profundidad" se unieron a nuestro diccionario.

■ **CONVERTIR EN LEYENDA** un videojuego, si se consigue imprimir en él la calidad necesaria en los aspectos clave, no es difícil. Pero hacerlo desde la sombra sí lo es, especialmente cuando ciertos títulos han caído en el olvido a pesar de haber contribuido a la creación de muchos otros. El que hoy tenemos entre manos vio la luz un año después que *Doom*, juego que impulsaría definitivamente la vista en primera persona al Olimpo de la jugabilidad. Erróneamente podríamos pensar que el objetivo de *System Shock* era sacar partido del brutal tirón que tuvo la creación de id Software al utilizar ciertos elementos suyos, pero la gente de Looking Glass Studios (el estudio que ideó nuestro juego de hoy) amplió el horizonte de su trabajo y logró dar con una mezcla de géneros que funcionaría para la historia que tenían en mente. En ella, desarrollada en un futuro cercano, un hacker es capturado mientras intenta acceder a la base de datos de una estación espacial y, para no ser procesado, un alto mandatario de la compañía propietaria de aquella le pide a nuestro protagonista que robe un virus de la inteligencia artificial que controla la estación. La aventura comienza tras despertar el hacker de un coma de seis meses (después de ser operado para recibir un implante cerebral) y descubrir que la IA de la estación, llamada SHODAN, la tiene bajo su control y que la tripulación ha sido asesinada o transformada en mutantes.

➔ **PARA DARLE VIDA** a esta historia, *System Shock* consiguió que el rol, la acción y la aventura conviviesen con la vista en primera persona como interfaz fundamental. Debíamos explorar la estación espacial en busca de objetos, conseguir armas para luchar contra los



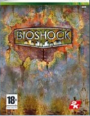


DE SHOCK A SHOCK

System Shock 2 fue publicado en 1999, cinco años después de la primera entrega. Su diseñador, Ken Levine, quiso mantener el estilo del original pero mejoró la experiencia jugable al potenciar un componente que sería clave en futuros desarrollos: el suspense (incluso sentíamos miedo "de verdad" en muchas ocasiones). El resultado fue un juego excelente, no menos desde luego que *BioShock*, trabajo en el que ejerció de guionista. Ahora, seis años después de este último, la tercera parte ha estado liderada por él y el resultado ha sido magnífico. Levine siempre ha afirmado que *System Shock* ha influenciado toda su carrera, del mismo modo que lo ha hecho con otros creadores (como así reconoció Warren Spector respecto a su *Deus Ex*). Igualmente, no sería descabellado afirmar que *Metal Gear Solid* o *Resident Evil* bebieron de su particular jugabilidad o, de una forma más evidente, también títulos como *Dead Space*. ¿Recordáis los archivos de voz que encontrábamos en este, o incluso en *BioShock*? Son heredados de *System Shock* como recurso narrativo, ya que en ellos apenas teníamos contacto con humanos "normales" y había que buscar una fórmula alternativa para desarrollar el guión y darle coherencia a lo que nos querían contar sus creadores.







enemigos y resolver puzles, rodeados por una atmósfera en la que el suspense campaba a sus anchas y donde el motor gráfico 3D del juego era clave para darle forma a estos elementos. La ausencia de linealidad y la existencia de dos escenarios paralelos (entrábamos en el ciberespacio y podíamos alterar detalles del mundo real) también contribuían a diferenciar este título de otros contemporáneos que, o no conseguían la integración a este nivel, o recurrían a fórmulas más simples.

La crítica recibió el juego con los brazos abiertos. No así el público, ya que su éxito comercial fue muy moderado, explicado por las reticencias que podían tener los jugadores más clásicos (sin duda mayoría en aquella época) a esta nueva fórmula. Lo que no podemos negar es la influencia que ha tenido en títulos posteriores, así que no olvidemos darle las gracias a *System Shock* por haber inspirado su excelente segunda parte o, más adelante, joyas del calibre de la saga *BioShock*.



HISTORY RELOADED

DE REPOLLOS Y VIDEOJUEGOS



La historia de Coleco es atípica. No sólo por sus orígenes, sino también por la diversificación que practicó durante toda su existencia. Fundada en 1932 por un inmigrante ruso en Nueva York, surgió como una compañía que se dedicaba a la preparación de cuero para la fabricación de calzado. En los años siguientes, además de seguir con su por entonces actividad principal, comenzó a vender productos de marroquinería y entró en la industria del plástico. Se especializó en fabricar piscinas de una sola pieza, negocio en el que prosperó con el paso del tiempo y del que se deshizo, junto al relacionado con la piel, a finales de los años 60. Lo hizo en el momento adecuado para obtener beneficios, pero toda empresa necesita continuidad, por lo que comenzó a buscar nuevas actividades donde invertir.

Entonces, sucedió lo inevitable. Tras el éxito de Atari con *Pong*, decenas de compañías decidieron "atacar" casi simultáneamente el mercado para llevarse su pedacito del pastel. Coleco no iba a ser menos y en 1976 lanzó su Telstar, la clásica en aquel momento consola con unas pocas variantes del *Pong* en memoria y sin posibilidad de añadir juegos de manera externa. Tras el éxito inicial, más de diez modelos de la misma fueron creados hasta finales de los 70, momento en el que la empresa estuvo a punto de quebrar por problemas de producción y el cambio que estaba experimentado el entorno, debido a la introducción un año antes de la Atari 2600. Nadie quería ya máquinas "cerradas", por lo que Coleco decidió buscar una nueva vía.

Las conocidas como "maquinitas" por estos lares comenzaron a pegar fuerte en torno a 1980, así que la compañía decidió explotar ese filón. Al principio lanzó algunas de ellas muy simples, pero el bombazo llegó con las Mini-Arcade, las cuales eran tabletops licenciadas por los fabricantes de recreativas. Así, *Donkey Kong*, *Zaxxon* y *Pac-Man* (entre otras) fueron creadas en versión reducida, lo que se tradujo en seis millones de unidades vendidas gracias a su popularidad. Además, lejos de dormirse en los laureles, para competir con Atari en los hogares hizo llegar la ColecoVision al mercado en 1982, convirtiéndose en la mejor consola del momento y a la que acompañó *Donkey Kong*, gracias al acuerdo que alcanzó con Nintendo. Todo apuntaba a que Coleco tendría un futuro brillante.

Sin embargo, la realidad fue bien distinta. En pleno esfuerzo inversor de la empresa en productos de calidad llegó el crack del sector de 1983. El repentino cambio de tendencia de las consolas hacia los ordenadores llegó por sorpresa y lanzó a toda prisa ese mismo año el Adam, un ordenador que apuntaba maneras pero que finalmente fracasó por sus defectos de fabricación y una escasa fiabilidad. A todo esto… ¿qué pinta el repollo aquí? Coleco compró los derechos de la muñeca del mismo nombre, que llegó a las tiendas en 1983, en cuya Navidad se convirtió en el regalo del momento. Hasta el 85 las ventas fueron brutales, pero un año después la moda declinó, lo que acabó con la fuente de ingresos que había ayudado a paliar las enormes pérdidas generadas por el Adam y la caída del mercado del videojuego. Coleco se declaró en bancarrota en 1988 y un año después Hasbro se hizo con casi todas sus licencias, acabando así con la historia de otra compañía más que despuntó en su momento, pero que fue incapaz de levantarse tras sufrir una muy grave caída.

SU EVOLUCIÓN fue la común en la época: pasó de fabricar consolas muy simples y limitadas (como la Telstar, a la derecha), al ya polivalente y cada vez más popular ordenador doméstico (el Adam, arriba).

PAGÓ UN PRECIO DEMASIADO ALTO POR SU INCURSIÓN EN EL MUNDO DE LOS ORDENADORES

EL RETROBLOG

Por Ricardo Cancho, Grafista de Topo Soft

EL CHICO DE LOS CABALLOS



Wells & Fargo fue el proyecto del segundo semestre de 1988 del programador Emilio Martínez. No estaba decidido de antemano y hubo que buscar una idea. Yo propuse una diligencia que debía cruzar el Oeste americano y a Emilio le gustó el proyecto.

Gabriel Nieto (productor en Topo) expresó alguna reticencia porque la compañía ya había lanzado un superventas como *Desperado* ambientado en el Oeste meses antes, pero al ver el entusiasmo de su respetado Emilio por el proyecto, y tras algunas explicaciones por mi parte ("es distinto, aquí se conduce una diligencia"), aceptó.

Para poder terminarlo con más facilidad, eran necesarios 2 jugadores colaborando. La mayoría de juegos de 2 jugadores simultáneos son para competir uno contra otro, así que lo de ayudarse mutuamente resultaba novedoso. Además, con dos roles distintos: uno manejaba al conductor de la diligencia, evitando los obstáculos. El otro era el tirador sobre el techo que debía defender el vehículo, y que debía tumbarse al pasar por un bache para no caer.

Cuando uno de los dos caía, otro pasajero de la diligencia salía por la puerta y trepando ocupaba su lugar. Emilio y yo nos entusiasmamos y añadimos muchos detalles, como el cambio de caballos en las postas al final de cada fase. El "sprite" de la diligencia era el más grande de cualquier juego hasta la fecha, y se movía por un escenario con varios planos de "scroll" y repleto de enemigos a caballo y balas zumbando.

La escena final, animada y con música, era un premio al esfuerzo de los jugadores que lograran acabarlo. Aunque todo en general quedó bien, Emilio lo tuvo que acabar con precipitación porque estaba a punto de irse de la empresa. Quedaron un par de fallos tontos que hubieran podido solucionarse con una semana más de revisión, pero no hubo tiempo.

Azpiri preparó una lámina con caballos al galope. Nunca dibujé ni un píxel de chica con curvas "made in Azpiri", pero caballos, creo que se los dibujé todos; "el chico de los caballos" me puso, con cierto pitorreo. Las pantallas de carga de *Colisevm* y *Wells & Fargo* estuvieron entre las 4 finalistas del concurso de Microhobby por votación de los lectores. Pese a ese 50% de posibilidades, ganó otra, una de Dinámic... la de *Hundra*, que tenía una vikinga con bastante... "pechonalidad".

Espero que los jugadores de entonces apreciaran las virtudes de estos títulos de Topo Soft, así como todo aquél que se atreva a jugarlos con los emuladores hoy en día.

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO

Personajes que marcaron época

Jonathan Smith



Más conocido en el mundillo como "Joffa", este programador británico desarrolló para varias plataformas a lo largo de su carrera, aunque su fama se forjó en los trabajos que realizó para Spectrum al emplear en él técnicas innovadoras que permitían efectos difíciles de conseguir por las limitaciones técnicas de la máquina. A la temprana edad de 17 años comenzó a programar para Ocean Software, compañía en la que mostraría todo su talento y donde se especializó en convertir éxitos de recreativa que eran publicados bajo la marca Imagine, sello que utilizaba Ocean Software para estos menesteres. Así, títulos como *Green Beret*, *Hyper Sports* o *Terra Cresta* figuran en su currículum, además de otras joyas como *Cobra* y *Firefly*. Desgraciadamente, falleció en 2010 tras una inesperada y fulminante enfermedad, a la edad de 43 años.





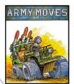
GREEN BERET Y COBRA son sus dos mejores trabajos, presentando este último un scroll parallax muy llamativo en aquella época.

DICCIONARIO CARROZA

Términos pasados de moda

FX Doble Carga

loc.nom.f. Término utilizado por la empresa española Dinamic en sus títulos para ordenadores de ocho bits, de cara a denominar la técnica de grabar un juego en dos partes. Casi siempre bien diferenciadas, una vez cargada y completada la primera de ellas se daba la vuelta a la cinta para cargar la segunda parte, a la que se accedía con el código que habíamos conseguido.



ARMY MOVES fue el primer juego en incorporarla, pero luego llegarían más, como *Game Over*, *Phantis* o *Freddy Hardest*.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Este mes os quiero presentar a mi hermana, "la Yeni". Como veis, es bien guapa. Incluso salía en el programa de un dúo cómico japonés: los "nipancos".

Konami me tiene en vilo

@ ¡Muy buenas Yen! Espero que todo vaya bien por tus lares. Yo tengo tres dudas. A ver si me las resuelves:

■ He leído que Kojima dice que probablemente no lance *MGS Ground Zeroes* debido a su aspecto adulto, que crearía controversias ¿Es cierto?

Las declaraciones en sí son ciertas. Kojima dijo que en *Ground Zeroes* piensa tocar de cerca muchos temas tabúes y cree que eso puede ser un problema a la hora de su lanzamiento. Si me preguntas mi opinión, creo que no es más que una manera de llamar la atención y crear hype. Seguro que el juego se lanza, independientemente de que trate o no temas complicados y adultos.



KEI MASUDA, la cabeza pensante detrás de *PES 2014* se prestó a este montaje para la prensa. En él, aunque sea difícil verlo, se demuestra la calidad del Fox Engine. Una mitad es una foto real de Kei y la otra el motor gráfico en acción.

■ Sobre el nuevo *PES 2014*, ¿cómo será el motor gráfico que utilice? ¿será el de PS4 o de PS3 ?

El motor que usará el nuevo simulador futbolero de Konami será el Fox Engine. Bueno, en realidad será una adaptación específica que han hecho en la compañía para juegos deportivos. La versión de PS3 usará el Fox Engine adaptado a la consola, del mismo modo que lo hará en PS4. El motor, por lo tanto, es el mismo, aunque en distintas versiones y con distintas capacidades según la máquina en la que funcione, obviamente.

■ Y la última duda es sobre la PS4, ¿sabes si los juegos se descargarán o seguirán las cajitas? Muchísimas gracias, sois mi revista favorita, os sigo desde 2002 y ¡no paro de compraros!

Este tema ya lo hemos hablado otras veces y parece que os sigue preocupando. Las descargas digitales irán ganando fuerza y puede que en un futuro sean la única opción (o casi) para comprar juegos, pero ese día aún está lejos. PS4 (y también Xbox 720) seguirán editando sus juegos en formato físico, que no te quepa ninguna duda. Palabra de Yen.

Edward Mahoney

LA PREGUNTA DEL MES

¿Cuando se presentará la nueva consola de Microsoft?

■ ¿Qué tal Yen? Aunque no viene al caso yo también soy fan de *Manic Miner*. Cambiando de tema, ¿cuándo presentarán la Xbox 720?

Microsoft a día de hoy (del cierre de la revista) no ha dicho esta boca es mía. Los últimos rumores apuntan al 21 de mayo como posible fecha de presentación, unas semanas antes de que llegue el E3. A mí me parece bastante fiable. Además, estos últimos datos apuntan a que no será necesario estar conectado a internet permanentemente para jugar y que sí que podremos jugar con juegos de segunda mano.

La Pulga



Montándose una película

@ Saludos Yen, soy un gran fan tuyo y de la revista. Es la primera vez que te escribo, y me gustaría plantearte una serie de preguntas que en tu infinita sabiduría podrás responderme:

■ Soy un gran fan de *Splinter Cell* y me gustaría saber si habrá en el nuevo *Splinter Cell Blacklist* campaña cooperativa al estilo del *Chaos Theory* y el *Doble Agent* para PS2 o el *Conviction*. Si es así, ¿se sabe qué características tiene?: historia, personajes y sobre todo si vuelven los



SPLINTER CELL BLACKLIST contará con un sistema de elección de misiones que unirá la campaña en solitario, las fases cooperativas y el modo multijugador. Podremos acceder a todas ellas desde el mapa de esta sala, el MSI e incluso compartiremos exp. entre modos.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:

- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

movimientos conjuntos como el rappel en equipo, etc.

Desde luego. La campaña cooperativa ya se ha confirmado. De hecho, todo el juego estará controlado por una especie de mapa que nos mostrará las misiones de juego en solitario, de campaña y de multijugador.

■ Me encanta Iron Man, sobre todo las peliculas de Robert Downey Jr. (incluyendo Los Vengadores) y los cómics, y me pareció fantástico el trabajo de Rocksteady con los Batman, ¿sería posible un juego del Hombre de Hierro del estilo de los Batman ahora que el superhéroe de Marvel está volviéndose más popular? Porque los juegos que han sacado hasta ahora son bastante malos.

La posibilidad siempre existe, aunque olvídate de que sea Rocksteady la que se encargue de ello. Seguro que llegarán nuevos juegos en un futuro, tanto de Iron Man como de Los Vengadores. Otra cosa es que acaben siendo igual de buenos.

■ Y por último una de pelis. ¿Hay alguna novedad con respecto a las peliculas de *Assassin's Creed* y *Splinter Cell*? Gracias por tu tiempo y os deseo a tí, a la revista y la web un próspero futuro para que sigáis publicando con la calidad y el estilo que tanto nos gusta durante muchos años.

Poca cosa, que el guionista de AC será Michael Lesslie y que el prota de SC será Tom Hardy. ¿Os suenan? A mí tampoco.

Antonio Rodriguez Díaz

« EL FOX ENGINE ESTÁ DANDO MUCHO DE QUE HABLAR: GROUND ZEROES, PES 2014 Y HASTA ¿UN SILENT HILL? »

Loco por la cifras de ventas

@Hi Yen !!! Es la primera vez que te escribo después de tantos años leyendo tus respuestas. Así que espero preguntar algo interesante:

■ Después de leer sobre *Destiny*, aún no me ha quedado claro si es un FPS, si es más MMO... ¿Cómo funcionará?

Habrá que esperar al próximo E3 para saber más de lo nuevo de Bungie. En cuanto al estilo de juego, será las dos cosas, un MMO en primera persona, en el que los tiros serán la mecánica fundamental de juego.

■ ¿Soy amante de la saga *Silent Hill*. ¿Se sabe algo de la nueva entrega?¿Quién la va a hacer? En mi opinión Konami debería darle la responsabilidad a Mercury Steam y hacer un "reboot" como *Castlevania LOS*.

Es mi sagas de terror preferida pero, aunque ha habido muchos rumores, no hay nada oficial sobre la nueva entrega. lo único cierto es que el propio Kojima comentó en una entrevista que le encantaría ver un nuevo juego de la saga corriendo bajo el Fox Engine. Según Hideo, sus gráficos lograrían crear verdadero terror. Así que no hay que descartar un futuro anuncio. Y sí, estoy contigo, Mercury Steam serían unos candidatos ideales para esta nueva entrega, reinicien o no la franquicia.

■ Hablando de tan míticas sagas. ¿Sabes exactamente cuáles fueron las ventas de los 3 primeros *Silent Hill*?¿Y las de *Homecoming* y *Downpour*?

Pues los tres primeros llegaron a vender casi 4 millones de copias en PSOne y PS2. *Homecoming* vendió 700.000 unidades y Downpour sólo 550.000.

■ Y ya de paso, que nunca lo he encontrado. ¿Sabes las cifras de *Shenmue* y *Shenmue II*?

La primera de las obras maestras de Sega vendió 1.180.000 copias, pero la segunda sólo 470.000. Quizás ahora en-



DESTINY AÚN NO SE HA MOSTRADO EN MOVIMIENTO, pero el hype creado por este shooter MMO hasta el momento es brutal. Bungie es el estudio detrás del juego, por lo que la calidad está asegurada (son los artífices de la saga *Halo*).

vuestra OPINIÓN

Online gratis, por favor

Matboss

Muy buenas, Yen. Soy un gran admirador de vuestra revista y os sigo desde que descubrí la Master System.

Te escribo para comentarte mi hartazgo con Microsoft. El caso es que hace unos años pagaba gustoso por un servicio tan completo, innovador y de buen funcionamiento como Xbox Live, pero en la actualidad estoy un poco mosqueado. La verdad es que tengo varios amigos con la PS3 y jugando en sus casas me he quedado flipado con PSN. Funciona de maravilla y ¡es gratis! Eso por no hablar del sistema PlayStation Plus, con el que te regalan un montón de juegos por una cuota más que asequible. Creo que Microsoft debería de despertar, al menos de cara a la salida de su nueva consola, porque como se confirmen los rumores de que habrá que estar conectado para jugar, que no podremos jugar a juegos de segunda mano y encima el online siga siendo de pago sin ninguna ventaja adicional, a mí es que me da algo. Incluso me pensaría pasarme al transfuguismo y comprar PS4. ¿Tú cómo lo ves?

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Sin ir más lejos, este mismo mes "regalan" *Hitman Absolution* a los suscriptores de PS Plus. En cuanto a 720, ya he comentado que parece que no habrá conexión obligatoria a internet ni veto para los juegos de segunda mano. Eso sí, tienen que replantear su estrategia online de cara al futuro, porque si no, Sony les va a ganar la partida. El problema es que en EE.UU a nadie parece importarle.

vuestra OPINIÓN

¿Qué es la Xbox 720?

Manel Ramos

Hola Yen, ¿cómo va la vida? Bueno esto se me ha ocurrido mientras iba al parque a buscar mi hermano: ¿qué es la Xbox 720? Seguro que no sabes qué quiero decir, ¿verdad? Bueno, te lo explico. La Xbox 360 no era una consola, al menos no en toda su totalidad, era más bien un centro familiar, gracias a las pelis, series, aplicaciones sociales y mil cosas más. La PS4, por lo que nos han enseñado, estará centrada en los juegos, aun añadiendo todo lo que han dicho de internet y conexión social. Creo que la Xbox 720 no lo será, será un centro social, familiar, de comunicaciones etc. ¿Ahora lo pillas? Mientras que PlayStation se empeña en crear una super consola, que como dicen ellos marcará un antes y un después en las consolas, Xbox 720 será mucho más y la superará, convirtiéndose en la consola más vendida de la historia. Seguramente alguien aparte de mí ya lo habrá deducido.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: No sé que decirte. Como tú mismo comentas, la 360 ya es un centro multimedia y según las últimas noticias parece que Microsoft quiere sacar una especie de Xbox Mini por 99$ que sirva principalmente como eso, así que no sería descabellado que se centrasen en los juegos con la 720. Lo bueno es que saldremos de dudas en muy poco tiempo.



tendamos porqué nunca ha llegado la ansiada tercera parte. Eso sí, si hacen falta un mínimo de 1 millón de copias para que el juego salga a la luz, no tengo problema en hacer yo mismo todas las reservas.

¿Crees que sacarán algún otro juego basado en el universo de Matrix? ¿Hay noticias de alguno del estilo del *The Path of Neo*?

Esto es más improbable que que salga Shenmue III el mes que viene. A no ser que los hermanos Wachowski rescaten la idea y hagan una nueva peli lo veo bastante difícil.

Por último, te pido tu opinión. ¿No crees que Nintendo se ha equivocado de estrategia? Creo que a Wii U le va a pasar como a los juegos que sacan entre generaciones, que ofrecen un poco de la generación pasada y de la nueva, pero se quedan ahí. Esto me desanima bastante, puesto que siempre he sido Nintendero. Muchas gracias de antemano.

Aunque las ventas de Wii U, por ahora, no son gran cosa, no sabría decir si se han equivocado. Nintendo lleva unos años con la esa estrategia, Wii también fue inferior a las otras consolas y ha vendido como churros. Lo mismo se podría decir de Nintendo DS.

Roberto Lapeña Gracia

Polémicas variadas

@Hola, Yen. ¿Qué hay de nuevo? Me animo una vez más a escribirte para consultar tu sabiduría "videojueguil" (permíteme la palabra).

Acabo de leer una noticia sobre el rumor del lanzamiento de la nueva Xbox para este mismo año, incluso antes que la propia PlayStation 4. Yo no me lo creo, aunque es cierto que tampoco apostaba nada porque PS4 se lanzara antes de 2014 y parece, sólo parece, que Sony va a cumplir su palabra. ¿Qué opinión te merece todo esto?.

Yo me creo ambas noticias. La de Sony por razones obvias (que ellos mismos lo dijeron en febrero) y lo de Microsoft porque es muy necesario. La 360 vive momentos bajos, al menos en exclusividades. Por eso creo, como dije en meses anteriores, que la presentación de 720 vendrá con juegos prácticamente terminados de la propia Microsoft debajo del brazo. ¿Un Halo quizás?

Tengo unos 15 euros disponibles en la eShop. ¿Qué juegos me recomiendas para 3DS? Ya sé que, como mucho, podré descargar 2, pero es lo que hay.

A ver, si te da tiempo, antes del 25 de abril (con motivo de iDÉAME) puedes descargar varios juegos a un precio reducido. Con 15 euros podrás hacerte con *Mutant Mudds*, *vvvvvv* y *Gunman Clive*, tres juegazos. Si no llegas a tiempo elige entre estos.



MUTANT MUDDS es uno de los mejores juegos que podemos descargar desde la eShop de 3DS. Se trata de un homenaje a los juegos de plataformas clásicos. Gráficos pixelados, música de 8-bits y decenas de plataformas que sortear.

« AÚN NO SABEMOS CUÁNDO SALDRÁ XBOX 720, AUNQUE TODO PARECE INDICAR QUE 720 Y PS4 LLEGARÁN ESTE AÑO »

En los últimos meses se ha debatido en esta misma sección sobre el doblaje al castellano. Yo no quiero posicionarme en contra, pero lo que digo es ¿por qué no se puede doblar al castellano, y después que cada uno elija si quiere la versión original o la doblada, como pasa en las opciones de las películas? Creo que debemos tomar ejemplo de otros países donde consumen el audiovisual en versión original. Cierto es que dichos países tienen un idioma autóctono más "débil" que el castellano. Pero escuchando todo en versión original saben mucho más inglés y esto les sirve, obviamente, para abrirles las puertas en el futuro laboral. ¿Estás de acuerdo?

Totalmente. Lo ideal es que todos los juegos vinieran doblados al castellano, aunque no nos viene nada mal practicar un poco más de inglés para mejorar nuestra preparación laboral.

Respecto a las ediciones "especiales" de 3DS, no entiendo la estrategia de Nintendo. Me explico, si alguien va a adquirir un pack de 3DS, ese es el "friki", el jugador más tradicional en su gran mayoría. Nintendo debería saber que dicha tipología de jugador quiere el pack de 3DS con algún distintivo que diferencia la

consola de las "normales", (¿alguien dijo Pack de *Monster Hunter*?); y, por supuesto, con una copia física del juego en cuestión (*Monster Hunter, Fire Emblem*...) ¿Por qué se empeñan en incluir en los packs copias digitales de los juegos? ¿cuál es tu opinión? Nada más, muchas gracias por contestar y un cordial saludo de un seguidor de la industria y de la revista desde tiempos inmemoriables. ;-D

El pack de *Monster Hunter* ya esta disponible y el de *Fire Emblem* está al caer. Eso sí, vienen preinstalados en la consola, así que no tenemos la cajita. Es una pena, "friki" o no, yo prefiero tener los juegos en formato físico, sobre todo si me acabo de comprar la consola.

Juan Antonio García Romero

Qué juego de zombis me pillo

@ ¡Oh todo poderoso Yen! Tú que eres tan sabio, ¿podrías responderme unas preguntitas?

■ ¿Para cuándo el nuevo *Super Smash Bros Universe*? Es que en internet me están volviendo loco con tanto cotilleo. ¿Y algún personaje confirmado?

No hay nada confirmado. Se presentará casi seguro en el E3, o cerca de esas fechas, pero aún no se sabe nada. Personajes tampoco hay ninguno oficial, sólo que habrá de Namco Bandai y de Nintendo, como poco.

■ ¿Es verdad que Disney al comprar Lucas Arts canceló el *Battlefront 3* cuando estaba casi terminado? Esta saga me enamoró cuando era pequeño y me gustaría que continuara.

No eres el único prendado de aquella saga y, aunque me encantaría que hubiese una nueva entrega, parece que no será así. La única solución es que le vendan la licencia a otra compañía y que ésta lo haga. Ojalá.

■ Por último, tengo un amigo con el que juego a juegos de zombis y está muy pesado con que me compre uno de estos dos juegos: *Red Dead Redemption Undead Nightmare*, que es una buena opción porque ya que tengo el *Red Dead Redemption*. Y el otro juego es el *Dead Island* (la edición especial) que trae más cositas. ¿Cuál te perece mejor? Gracias por adelantado y por supuesto felicitaros a ti y a todos los trabajadores de Hobby Consolas por el gran trabajo que hacéis.

Muchas gracias por los piropos. De los dos juegos que me comentas yo me quedaría con *Dead Island*. La edición especial incluye todos los extras, es mucho más largo que la expansión de *Red Dead* y está más pensado para el juego cooperativo.

Víctor Cuenca.

Apasionado del rol por turnos

@ Hola Yen, voy al grano...

■ ¿Crees que definitivamente los juegos de rol con batallas por turnos han desaparecido para no volver? Soy aficionado al rol desde tiempos inmemoriales precisamente por las batallas por turnos y me da tristeza que ya no he vuelto a ver ninguno.

Hay menos, pero el último *Final Fantasy* o el nuevo *Fire Emblem* mantienen este sistema, por ejemplo. Aunque no sea rol, te recomiendo el genial *Xcom: Enemy Unknown*, mezcla de estrategia y combates por turnos.



XCOM: ENEMY UNKNOWN fue uno de los mejores juegos del año pasado. Su mezcla de estrategia, combates por turnos, estética alien y su exquisita jugabilidad aún me tienen absolutamente enganchado. Y eso por no hablar del online.

■ Al final, ¿qué fue del rumor que salió hace un tiempo de que probablemente saldría un *Last Oddyssey* para Xbox 360? ¿Fue finalmente cancelado o se trataba de otro juego?

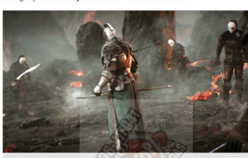
Imagino que hablas de una posible segunda parte. Lamentablemente, parece muy difícil que llegue una continuación de aquel juegazo. En Mistwalker están centrados en iPhone. Además, Hironobu Sakaguchi comentó que necesitaría reunir al equipo original para hacerlo y eso sí que es difícil.

■ Y por ultimo, ¿se sabe la fecha de salida de *Dark Souls* 2?

Desgraciadamente, aún no hay nada sobre el lanzamiento.

David Jhones

« HOY POR HOY DEAD ISLAND ES LA MEJOR OPCIÓN SI QUEREMOS MATAR ZOMBIS COOPERANDO CON AMIGOS »



DARK SOULS II está levantando muchísima expectación, y eso que sólo nos han enseñado un vídeo. Sus creadores han tenido que salir al paso para matizar que la nueva entrega será más accesible, sin que ello significa más facilona.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Yen, ¿eres Heisenberg?
Yen: Si te refieres al de Breaking Bad, no. Y si te refieres al físico alemán, tampoco. Yo soy mucho más de Carlsberg.

@ Yen, ¿es verdad que Akihabara es tu paraíso personal?
Yen: ¡Que va! Mi paraíso personal se encuentra dentro de todos y cada uno de los videojuegos que pruebo. Está en Skyrim, en Hyrule, en San Andreas,...

@ Solo una preguntilla... si Yen es una persona física (cosa que dudo, ya que nadie ha permanecido en el equipo de Hobby Consolas desde el principio), ¿cómo es que su nombre no sale en la última página con todos los demás colaboradores?
Yen: Esta sí que es buena. Iker Jiménez me ha llamado para ir a su programa varias veces, como ente, espectro y ectoplasma que soy, pero aún no me he atrevido a ir (es un tío terrorífico). En cuanto a lo de porqué no salgo en la última página con el resto de la redacción, la explicación es muy sencilla: eso sería como si Superman llevase el nombre de Clark Kent escrito en el pecho en lugar de una S gigante. Sería... imprudente.



@ ¡Yen, ¿eres un zombi?
Yen: Efectivamente, por eso elegí el mundo de los videojuegos. Entre tanto friki nadie se ha dado cuenta de mi pasión por los cerebros y la carne putrefacta. Alguna ventaja tenía que tener.

@ ¡El hombre de negro es Yen!
Yen: Lo siento, no tengo carné de MOTOS.





CALL OF DUTY BLACK OPS 2 para PS3, XBOX360 o Wii-U



45€ La unidad

Oferta válida hasta el 29/04
(Disponible para PC por 39,90€)

Reserva THE WALKING DEAD y te descontamos 5€*



PVPR 29,90€
A la venta el 10/05

Reserva METRO LAST LIGHT o RESIDEN EVIL REVELATIONS y te descontamos 10€*



Edición limitada
Regalo DLC cómic digital

PVPR 59,90€
A la venta el 17/05

Regalo DLC con 3 armas

PVPR 49,90€
A la venta el 24/05

Reserva ahora en nuestra tienda Online



* El descuento se aplicará sobre el PVPR (Precio Venta al Público Recomendado)

CÓMO REALIZAR LA RESERVA EN TU HIPERMERCADO CARREFOUR

Busca la tarjeta de reserva en la sección de videojuegos y págala en caja.
A partir del día del lanzamiento, acércate al hipermercado donde realizaste la reserva, recoge el juego y preséntalo en caja junto con tu tarjeta de reserva y el ticket de compra de la misma.

Sólo por ser socio de GAME **¡Ventajas al instante!**

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**
www.GAME.es/tiendas







ahorra 5€







PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 112

METRO LAST LIGHT combina terror y acción, en la línea de las novelas de Dmitri Glujovski, ambientadas en el metro de Moscú durante una guerra civil en el año 2034.



PÁGINA 116

STAR TREK

Antes de que se estrene Star Trek En la oscuridad (la segunda película de la saga dirigida por J.J. Abrams) acompañamos al capitán James T. Kirk y al señor Spock en una misión más allá del espacio conocido.



PÁGINA 114

GRID 2 Vuelven los coches más potentes de los últimos 40 años, en una competición que recupera las sensaciones de este gran simulador de Codemasters.

EN ESTE NÚMERO...

No hay muchos, y sin embargo la calidad de estos lanzamientos está asegurada. Aventura, acción y velocidad, de mano de tres licencias consagradas ¡y para casi todas las plataformas!



■ 17 de mayo ■ Deep Silver ■ Shooter

METRO LAST LIGHT

El suburbano de Moscú es oscuro y alberga horrores, pero el soldado Artyom ya tiene listos el Kalashnikov, la linterna y la máscara de gas para iluminar sus lúgubres entrañas.

■ **TRAS EL DESCARRILAMIENTO DE THQ,** *Metro: Last Light* se ha subido al vagón de Deep Silver y está a punto de adentrarse en las estaciones de PS3, Xbox 360 y PC. Desarrollada por el estudio ucraniano 4A Games, esta secuela nos invitará a explorar, de nuevo, las profundidades del metro de Moscú y las ruinas que quedan en la superficie, en una era postapocalíptica. Dentro del propio metro, Artyom, el protagonista, se verá inmerso en mitad de una guerra civil entre varios bandos que lucharán por el control de un artilugio bélico con el que subyugar al resto de humanos. Así, los comunistas le perseguirán, en la creencia de que tiene información clasificada...

→ **PARA SOBREVIVIR,** deberemos usar una máscara de gas con frecuencia e ir cambiando las boquillas, ya que de lo contrario caeremos groguis. También será necesario usar la linterna o el mechero, así como estar pendientes de la escasez de recursos, incluidas las balas, que no solo servirán como munición, sino también como moneda de cambio con la que adquirir mejoras para nuestro armamento. No será un "survival horror", pero tendrá ciertos tintes, por lo claustrofóbico de la ambientación y la necesidad de gestionar bien el inventario.

Según nos contó Huw Beynon, responsable de 4A Games, el juego durará unas doce horas, aunque no habrá modos multijugador. Gráficamente, *Last Light* será bastante sólido y consistente, en especial en lo que a variedad de entornos y efectos dinámicos se refiere (lluvia, nubes, polvo). Hemos podido ver tanto la versión de consolas como la de PC, y esta última promete ser bestial en lo que al apartado técnico se refiere. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Su ambientación le da un plus de originalidad dentro del género del shooter, aunque la IA nos ha parecido floja. Habrá que ver si innova lo suficiente respecto a la primera entrega.

LAS CLAVES





1 ESTA ESCUELA estará ambientada un año después de *Metro 2033* y nos pondrá otra vez en la piel del soldado Artyom.



2 LOS ENEMIGOS serán tanto humanos como criaturas mutantes: gárgolas, escorpiones gigantescos, arañas...



3 EL SIGILO tendrá un gran peso. Para superar algunas zonas habrá que abordar a los enemigos a traición.



LA BÚSQUEDA DE UN PODEROSO ARTEFACTO BÉLICO desatará las hostilidades entre los bandos políticos que moran en las profundidades del metro de Moscú.

LOS ESCENARIOS EXTERIORES ganarán relevancia respecto a la primera entrega. Los arrasados parajes y la lluvia radiactiva complicarán nuestro avance.

LA MÁSCARA DE GAS Y LA LINTERNA APUNTALARÁN LA CLAUSTROFÓBICA AMBIENTACIÓN

¡OJO AL DATO!

Responsable de los libros...
DMITRY GLUKHOVSKY, AUTOR DEL GUIÓN

La saga *Metro* está inspirada en las obras literarias *Metro 2033* y *Metro 2034*. Aunque *Last Light* no sigue a pies juntillas el hilo argumental de ninguno de los libros, la historia y los diálogos han corrido a cargo de su autor.

■ 31 de mayo ■ Codemasters ■ Velocidad

GRID 2

La mejor receta para triunfar en el mundo de las carreras es tener un buen mecenas que confíe en tu talento para darle zapatilla a los pedales del acelerador y el freno.

■ **HAN PASADO CINCO AÑOS** desde que *GRID* deslumbrara con sus geniales carreras, pero por fin llega la esperada secuela. El título estará construido en torno a las World Series Racing, una serie de pruebas que deberemos ir desbloqueando gracias al mecenazgo de un "millonetis" llamado Patrick Callahan. Empezaremos compitiendo en Estados Unidos, para luego dar el salto a Europa y Asia, a medida que ganemos fans y patrocinadores. En la versión que hemos probado había tres tipos de eventos: carreras al uso, eventos de eliminación (en los que cada cierto tiempo el piloto que va en última posición queda eliminado) y eventos de drifting (en los que el objetivo es acumular puntos a base de derrapes).

→ **MUCHOS DE LOS CIRCUITOS SERÁN REALES,** desde Indianápolis al mítico A1 Ring de Austria, pero también habrá trazados por las montañas de Japón o los bosques de California. Hay que destacar los circuitos urbanos, en ciudades como París, Chicago o Dubai, unas pistas que no tendrán un recorrido prefijado, sino que se generará aleatoriamente según avancemos.

Los coches, por su parte, serán de fabricantes reales como BMW, McLaren, Pagani, Bugatti o Koenigsegg. El control tendrá un marcado tono arcade, lleno de derrapes. El primer *GRID* fue uno de los primeros títulos en introducir la función del "flash-back", para poder rebobinar y subsanar errores, y el sistema seguirá presente. El multijugador será independiente del modo Carrera y estará conectado con Racenet, una especie de comunidad online. HC

→ **PRIMERA IMPRESIÓN**

El control responde de maravilla, pero habrá que ver si el modo Carrera da la talla en cuanto a profundidad de opciones.

LAS CLAVES

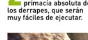


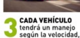


1 EL MODO CARRERA nos convertirá en un "buscafamas". Un mánager nos buscará las carreras en que participar.



2 EL CONTROL será muy arcade, con una primacía absoluta de los derrapes, que serán muy fáciles de ejecutar.





3 CADA VEHÍCULO tendrá un manejo según la velocidad, la aceleración, el peso, la tracción y tracción.



HABRÁ HASTA DOCE PILOTOS por carrera. El control será muy arcade, con la opción de rebobinar la acción si cometemos errores.



LOS CIRCUITOS URBANOS serán muy especiales, pues el trazado se generará de forma aleatoria a medida que avancemos.



LAS CARRERAS NOCTURNAS serán un festival de efectos de iluminación. El circuito de París será uno de los más vistosos.

LOS CIRCUITOS, REALES Y FICTICIOS, ESTARÁN UBICADOS EN EUROPA, ASIA Y ESTADOS UNIDOS

¡OJO AL DATO!



Pilotos con experiencia...
CODEMASTERS, UNOS MAESTROS DEL GÉNERO
Codemasters ha sido la compañía más prolífica de esta generación en cuanto a juegos de velocidad. Su motor gráfico EGO ha podido brillar en maravillas como *Fórmula 1 2012*, *Dirt 3* o el primer *GRID*.

■26 de abril ■Namco-Bandai ■Acción

STAR TREK

La USS Enterprise fue creada para asegurar la paz en el universo, pero su tripulación, bajo el mando del capitán Kirk, siempre se mete en las aventuras más extraordinarias.

■ **DESPUÉS DE NUESTRO "PRIMER CONTACTO"** con *Star Trek* durante el pasado E3, hemos tenido la ocasión de jugar dos niveles más (de un total de 11 capítulos que habrá en el desarrollo final). En particular nos hemos atrevido con un rescate en una estación vulcaniana -el prólogo del juego- y el aterrizaje en el planeta de los gorn (una raza de reptiles que protagonizaba uno de los espisodios más emblemáticos de la serie de TV de los 60). Pero antes de adelantar acontecimientos, conviene aclarar que el juego transcurrirá entre las dos pelis (la de 2009 y la que se estrenará este año).

➔ **STAR TREK SERÁ UN JUEGO DE ACCIÓN EN TERCERA PERSONA** en el que podremos encarnar a los dos héroes principales, Spock y Kirk, tanto de forma individual como en cooperativo (online y a pantalla partida). Esta adaptación dejará a un lado las conversaciones en la nave Enterprise y se centrará en la exploración y los combates. Para ello, podemos contar con las habilidades básicas de cualquier "shooter" con coberturas, un toque de plataformas y momentos especiales, como lanzarnos en caída libre (inspirados en la primera película).

Aunque la versión que probamos estaba en un estado bastante primitivo, pudimos hacernos una idea de algunas luces y sombras de su apartado técnico. Mientras que el parecido de los personajes es innegable, el diseño de niveles parecía irregular. La ambientación se completará con las voces originales y la música de Michael Giacchino.

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

Tiene una buena ambientación, pero parece que técnicamente va "justito". El modo cooperativo es lo más prometedor.

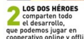
LAS CLAVES

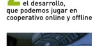


1 LA AMBIENTACIÓN será muy fiel a las dos últimas películas de la saga. Con las caras y voces de los actores.



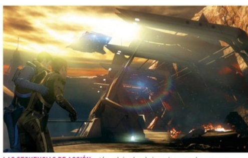
2 LOS DOS HÉROES comparten todo el desarrollo, que podemos jugar en cooperativo online y offline.





3 LA ACCIÓN está salpicada por puzles, fases de exploración con el tricorder, y secuencias de vuelo.





LAS SECUENCIAS DE ACCIÓN están salpicadas de ingeniosos puzles, que se resuelven combinando las habilidades de nuestros dos protagonistas.



EL DESARROLLO se "olvida" de las conversaciones en el puente de la nave Enterprise, y se centra en la exploración, las plataformas y los tiroteos.



LA NAVE ENTERPRISE es uno de los pilares de las películas y del juego.

¡OJO AL DATO!



Entre las dos películas...
SU ARGUMENTO COMPLETA LA HISTORIA
La historia del juego se sitúa entre las dos entregas de J.J. Abrams, la película de 2009 y En la oscuridad, que se estrenará este mismo año. También tendrá unos cuantos guiños a la serie de TV de los años 60.

PODEMOS JUGARLO EN MODO COOPERATIVO ONLINE Y A PANTALLA PARTIDA

KIRK Y SPOCK son los héroes del juego, pero también están Uhora, Sulu...



Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

ABRIL

26 — 3DS
LEGO CITY UNDERCOVER. La aventura más ambiciosa del universo Lego llega hasta nuestras portátiles.

26 — PS3-360-PC
DEAD ISLAND RIPTIDE. La lucha contra los zombis se recrudece en esta secuela del popular juego.

26 — PS3-360
DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN. ¿Dificultad? No sabrás lo que es eso hasta que pruebes este juego.

26 — CINE
IRON MAN 3. Las aventuras de Tony Stark alcanzan nuevas cotas de espectacularidad.

MAYO

17 — PS3-360-PC
METRO LAST LIGHT. Los disparos en su versión más claustrofóbica llegarán con *Metro*.

24 — PS3-360-Wii U-PC
RESIDENT EVIL REVELATIONS. El *Resident* que triunfó en 3DS llega por fin en HD a las plataformas de sobremesa.

24 — CINE
FAST & FURIOUS 6. Vin Diesel vuelve a quemar rueda en esta película de carreras.

31 — PS3-360-PC
GRID 2. Hablando de velocidad, este simulador promete poner la emoción al límite.

JUNIO

7 — PS3-360-PC
REMEMBER ME. La osada Nilin quiere hacer temblar Neo-París con esta gran aventura.

11-13 — EVENTO
E3 2013. La mayor feria de videojuegos del mundo está a punto de comenzar.

14 — PS3
THE LAST OF US. Se ha hecho de rogar, pero la aventura más esperada de PS3 está a la vuelta de la esquina.

14 — 3DS
ANIMAL CROSSING: NEW LEAF. ¿Listos para volver a la aventura de conocer nuevos vecinos y coleccionar todo lo coleccionable?

Y PRÓXIMAMENTE...

•Star Trek	PS3-360-PC	26 de abril
•Wonderbook: Diggs...	PS3	30 de mayo
•El hombre de acero	Cine	30 de mayo
•Munstruos University	Cine	21 de junio
•Company of Heroes 2	PC	25 de junio
•After Earth	Cine	28 de junio
•Ride to Hell: Retribution	PS3-360-PC	28 de junio
•Star Trek: en la Oscuridad	Cine	5 de julio
•Dynasty Warriors 8	PS3-360	12 de julio
•El llanero solitario	Cine	19 de julio
•Guerra Mundial Z	Cine	2 de agosto
•Elysium	Cine	16 de agosto
•Splinter Cell Blacklist	PS3-360	20 de agosto
•Splinter Cell Blacklist	Wii U	22 de agosto
•Gamescom	Evento	21-25 de agosto
•Parque Jurásico 3D	Cine	23 de agosto
•Saints Row IV	PS3-360-PC	23 de agosto
•Lost Planet 3	PS3-360-PC	30 de agosto
•Puppeteer	PS3	12 de septiembre
•GTA V	PS3-360	17 de septiembre
•Killzone Mercenary	Vita	18 de septiembre
•Tokyo Game Show	Evento	19-22 septiembre
•One Piece Pirate W.	PS3	verano
•Project X Zone	3DS	verano
•Disney Infinity	Todas	verano
•Killer is Dead	PS3-360	verano
•Donkey Kong Country	3DS	verano
•Mario & Luigi	3DS	verano
•Guerra Mundial Z	Cine	verano
•Time and Eternity	PS3	verano
•Civilization V: BNW	PC	verano
•Etrian Odyssey IV	3DS	verano
•Rayman Legends	PS3-360-Wii U	Sin fecha

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 122

ROMPE RALPH llega a Blu-Ray y DVD para mostrarnos lo dura que resulta la vida de un "malo" de videojuego. No os perdáis esta película de Disney, cargada de referencias para los jugones más veteranos.

PÁGINA 127

LINK ARTICULADO

Una figura "maestra" que se abre paso en nuestra sección de merchandising. ¿Nos vamos a rescatar a la princesa Zelda?

PÁGINA 126

STAR WARS

Además de películas y juegos, también os hablamos de los comics escritos hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana.

EN ESTE NÚMERO...

Ha llegado el momento de romper la hucha y pillarse los últimos estrenos para ver en casa, las ediciones más especiales, y por supuesto, alguna figura para decorar nuestra estantería. ¿Quién se resiste?

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.

Los roedores más jugones

- **Nombre:** Ratones Gaming
- **Compañía:** Logitech
- **Consola:** PC ■ **Precio:** Desde 39,99 €

Logitech ha actualizado su línea de ratones para jugones con cuatro modelos que se ajustan al nivel de exigencia -y el bolsillo- de cada perfil de usuario: G100s (39,99 euros), G400s (59,99), G500s (69,99) y G700s (99,99). Todos coinciden en la línea de diseño y en el uso de una capa hidrófoba para evitar que las manos se peguen y mejorar la sensación al tacto. Claro, que desde el modelo más básico al más avanzado van mejorando las calidades, las opciones de configuración, la cantidad de botones o la precisión. **www.logitech.com**

VALORACIÓN: ★★★★





Un teclado galáctico

- **Nombre:** Marauder StarCraft II ■ **Compañía:** Razer
- **Consola:** PC ■ **Precio:** 99,99 €

Los fans de *StarCraft II* pueden disfrutar de la última actualización del juego a un nuevo nivel con este teclado. La función de luz de fondo personalizable permite adaptarse a cualquier situación de juego y favorecer la jugabilidad de *Starcraft II: Heart of the Swarm* a través de un sistema de iluminación en función de las APM (Acciones por minuto). De esta forma, se ajusta a los movimientos y velocidad del jugador. El periférico posee un diseño optimizado, enfocado para un fácil transporte durante los torneos si se trata de un jugador profesional, y con todo el diseño y estilo del universo de *StarCraft*. **store.razer.com**

VALORACIÓN: ★★★★

Periféricos para superhéroes

- **Nombre:** Accesorios Iron Man 3/Los Vengadores
- **Compañía:** Indeca
- **Consola:** PS3, N3DS/DS
- **Precio:** Desde 14,95 €

¿Quién mejor para mejorar tu consola que Tony Stark, alias Iron Man? Pues sí, porque él es un gadget en sí mismo. Indeca ha lanzado una línea de accesorios basados en Los Vengadores, que arrasaron el año pasado en cines, y Iron Man, que vuelve este 2013. El grupo de superhéroes decora un estupendo mando Bluetooth (39,95 euros) y al hombre de hierro le podréis encontrar en fundas (14,95) y kits de accesorios (24,95) para PS Vita/PSP y N3DS/DS. **www.indecabusiness.com.**

VALORACIÓN: ★★★☆



Habla desde tu garganta

- **Nombre:** Combat Headset
- **Compañía:** Blade Representaciones
- **Consola:** PS3
- **Precio:** 27,90 €

Los grandes cascos que nos aíslan del mundo no son la única opción que existe si queremos jugar online. Con este micro que va pegado al cuello podemos hablar con nuestros amigos o rivales sin aislarnos demasiado del mundo, ya que escuchamos los comentarios de nuestros rivales a través de un "pinganillo". Por su parte, el micrófono va pegado a la garganta para evitar cualquier interferencia. Una ventaja añadida de este headset es que es compatible con otros dispositivos, como smartphones o tabletas vía Bluetooth. **www.playare.com.**

VALORACIÓN: ★★☆☆



Tu portátil es tu "ninja" bonita

- **Nombre:** Naruto Case
- **Compañía:** Subsonic
- **Consola:** Nintendo 3DS, DSi, DS Lite ■ **Precio:** 11,90 €

Naruto y Sasuke pueden acompañarte adonde quiera que vayas y, lo que es mejor, proteger tu consola. ¿Qué mejor guardaespaldas que estos dos ninjas? Bueno, lo sentimos, no creemos que Chuck Norris esté disponible... La funda es rígida y tiene un diseño sobrio muy atractivo, con el blanco y negro como color predominante, incluyendo los personajes. Por su parte, los nombres de los personajes vienen en naranja y rojo. La cremallera de la funda de Naruto es el emblema de la aldea oculta de la hoja y en el caso de Sasuke, el Sharingan. Dentro podéis sujetar la consola con gomas y guardar accesorios y juegos en un compartimento. **www.subsonic.fr/es.**

VALORACIÓN: ★★☆☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

HTC ONE

El smartphone más completo

- **Nombre:** HTC One ■ **Compañía:** HTC
- **Plataforma:** Smartphone ■ **Precio:** 649 €

HTC nos ha sorprendido con un smartphone imponente. Su carcasa parte de una sola pieza de aluminio y el resultado es un terminal bonito, ligero y robusto (aunque algo amigo de los arañazos). Usa un Android modificado, limpio y manejable. Es rápido y tiene una cámara que capta píxeles más grandes, lo que equivale a más luz. El resultado es buenísimo. Las posibilidades de edición de fotos son muy completas y podemos hacer una especie de gifs animados bastante chulos. Pero lo mejor es su editor de vídeos automático, que nos crea con una sola pulsación un montaje de 30 segundos, con diferentes temas y canciones, de tan sólo 12 MB, listo para compartir. La calidad de audio, la pantalla y la batería también son magníficos. Es el smartphone más completo. Casi perfecto. **www.htc.com.**

VALORACIÓN: ★★★★



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar s[...]rte de casa

¡Rompe Ralph!

- Género **Comedia**
- Guión **Phil Johnston**
- Director **Rich Moore**
- Precio Blu-Ray **23,95 €**
- También en 3D **31,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Ralph vive en una máquina recreativa a la sombra de Repara-Félix Jr., el chico bueno de su videojuego. Mientras él se dedica a destruir edificios, su compañero los arregla con la ayuda de su martillo mágico. Cansado de ser el malo de la historia, Ralph toma la decisión de viajar a través de distintos mundos y generaciones de videojuegos para demostrarle al mundo que él también puede ser un héroe. Por el camino conocerá a Vanellope, una niña que se encuentra atrapada en un juego de carreras en el que las protagonistas son las chuches, pero también tendrá que enfrentarse a graves peligros en videojuegos como *Hero's Duty*.

EXTRAS BLU RAY: El cortometraje Paperman; introducción del director de la película, Rich Moore; escenas alternativas y eliminadas; anuncios de los videojuegos que aparecen en la película y documental "Bit a bit: creando los mundos de ¡Rompe Ralph!".

El hombre de los puños de hierro



- Género **Acción**
- Protagonistas **RZA, Russell Crowe, Rick Yune, Lucy Liu, Dave Bautista.**
- Director **Rob F. Diggs (RZA)**
- Precio **19,95 €**
- Caja metálica: **19,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Un grupo de guerreros, un clan de asesinos y un solitario forastero en la China del siglo XIX tendrán que unir sus fuerzas para acabar con el traidor que quiere deshacerse de todos. RZA mezcla asombrosas secuencias de lucha coreografiadas al detalle con mucho hip-hop.

EXTRAS BLU RAY: Tres clips documentales: "Una mirada en el interior de El hombre de los puños de hierro", "Rutas al este" y "En el plató con RZA".

Jack Reacher



- Género **Acción, thriller**
- Protagonistas **Tom Cruise, Rosamund Pike, Werner Herzog, Jai Courtney, Robert Duvall**
- Director **Chris McQuarrie**
- Precio BD **24,95 €**
- También en caja metálica: **24,95 €**



ARGUMENTO: Un francotirador acaba con la vida de cinco personas a sangre fría, aparentemente escogiendo a sus víctimas al azar. Cuando un sospechoso es detenido, da el nombre de Jack Reacher (Tom Cruise), un hombre misterioso del que no hay historiales ni registros desde que abandonó el ejército. Él es el encargado de ir tirando del hilo hasta dar con la pista del verdadero culpable de los asesinatos, que a su vez tiene conexiones con el crimen organizado. Su aliado en esta memorable aventura será Cash (Robert Duvall), un veterano que regenta un campo de tiro y tiene mucha experiencia en el campo de batalla. No perdáis de vista al villano de esta historia que no es otro que el director Werner Herzog.

EXTRAS BLU RAY: Comentario de la película por parte del director Christopher McQuarrie, el compositor Joe Kraener y de Tom Cruise, y dos documentales sobre combates y armas.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆

El cuerpo



- Género **Thriller**
- Protagonistas **Belén Rueda, José Coronado, Hugo Silva y Aura Garrido.**
- Director **Oriol Paulo**
- Precio **17,99 €**
- También en DVD **14,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Mayka es una mujer adinerada que aparece un día muerta en su casa, víctima de un fallo cardiaco. Su cuerpo es trasladado a la morgue, a la espera de la realización de la autopsia. Sin embargo, a las pocas horas la policía se pone en contacto con su marido: el cuerpo ha desaparecido.

EXTRAS BLU RAY: Cómo se hizo; tráiler y piezas con los actores principales: Belén Rueda, José Coronado y Hugo Silva.

El alucinante mundo de Norman



- Género **Animación**
- Director **Chris Butler y Sam Fell**
- Guión **Chris Butler**
- Precio **21,61 €**
- También en DVD **15,65 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Norman es un chico un tanto especial: no sólo le encanta el terror, sino que además puede ver a los muertos y hablar con ellos. Este curioso don le resultará muy útil para detener una antigua maldición que puede asolar su pueblo y reivindicar así que ser diferente a lo mejor no es tan malo como parece.

EXTRAS BLU RAY: Abundante material del cómo se hizo esta joyita en stop-motion, galería de personajes y tráilers.

Con la colaboración de 

CINE

La actualidad de la pantalla grande

El blog

Por Alejandro G. Calvo (Managing Editor de SensaCine.Com)

La cartelera se pone A TODO GAS

Hay que reconocerle a la saga The Fast & The Furious un mérito de las que muy pocas pueden presumir: que cada nueva entrega (y van seis… camino de una séptima ya confirmada que se rodará en verano) es aún mejor que la anterior. De hecho, ha sido tal la transformación a lo largo de todos estos años, que casi no podemos ver puntos de conexión fiables entre el título original y la alucinante Fast & Furious 5, donde la orgía de escenas de acción a todo riesgo no desdeñaba en ningún momento el verdadero corpus dramático de la saga: ese amor a la "familia" en el que insiste una y otra vez Dominic Toretto (Vin Diesel) para remarcar las líneas de unión en su team de velocistas musculados y aguerridas bellezas de armas tomar. El mérito de todo ello tiene nombre y apellidos: Justin Lin, quién se haría cargo de la saga a partir de A todo gas: Tokyo Race, multiplicando tanto la espectacularidad como el rigor a la hora de construir aparatosas secuencias de acción que ya forman parte por mérito propio del A-B-C del mejor cine de acción americano. La reválida: el próximo 24 de mayo, cuando se estrene Fast & Furious 6.

« CADA NUEVA ENTREGA DE FAST & FURIOUS HA SIDO MEJOR QUE LA ANTERIOR »

Un poco antes, el 26 de abril, llegará a nuestras pantallas Combustión, el nuevo tour- de-force del cineasta Daniel Calparsoro tratando de demostrar que el cine comercial español puede combatir con el americano con sus mismas armas. Lo intentó tirando del género bélico en Guerreros, con el terror en Ausentes y con el thriller en Invasor. Todas ellas propuestas de gran ambición y espectacularidad que, si bien cuentan con más errores que aciertos, sí demuestran el innegable talento de Calparsoro a la hora de levantar todo tipo de escenas de acción. En Combustión se acerca al universo Fast & Furious en versión cañí: ladrones, coches y gente guapa. Veremos qué tal se le da.



Estreno



Scary Movie 5

Productora **Dimension Films** Estreno **1 de mayo**

La quinta entrega de la saga Scary Movie –recordemos que ese era el título que pensaba poner Wes Craven a lo que más tarde acabaría llamándose Scream- tiene en su paródico punto de mira a dos producciones bien diferentes: Cisne negro y Paranormal Activity. Un mix destartalado de coñas y chanzas donde igual veremos parir a Heather Locklear en mitad de la representación de "El lago de los cisnes" como a la imposible pareja formada por Charlie Sheen y Lindsay Lohan (interpretándose a ellos mismos) como los primeros habitantes de la casa encantada. Guste mucho, poco o nada, lo único de lo que estamos seguros es que será divertida.

Taquilla

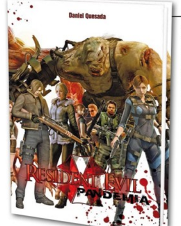
Datos globales en España: enero 2013

1	Django desencadenado	10.467.313 €
2	El lado bueno de las cosas	8.796.112 €
3	Mamá	7.952.670 €
4	Argo	6.526.577 €
5	Oz: Un mundo de fantasía	4.555.560 €
6	Los amantes pasajeros	3.978.073 €
7	Hansel y Gretel: Cazadores de brujas	3.877.247 €
8	Los Croods	2.556.379 €
9	Jack el caza gigantes	1.689.144 €
10	Anna Karenina	1.611.673 €


GAME OVER
¿SE TE HAN ACABADO LAS VIDAS?
¡VENTE CON NOSOTROS AL CINE!
WWW.SENSACINE.COM
SENSACINE.COM

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Resident Evil: Pandemia

Nuestro compañero Daniel Quesada firma este repaso a la historia de la franquicia *Resident Evil*. Aquí descubriréis cómo se crearon todos los juegos, así como las películas, los cómics, el merchandising... Todo ello sazonado con montones de anécdotas y los testimonios de los profesionales que vivieron estos acontecimientos en primera persona.

Libro publicado por: Dolmen editorial
Precio: 20 €



Semillas amargas

Raybould Marsh es un agente secreto en la Inglaterra previa a la Segunda Guerra Mundial. La Alemania nazi ultima sus planes de invasión sobre el continente europeo y empieza a utilizar personas con extrañas habilidades. El único capaz de hacerles frente es Marsh.

Libro publicado por: Random
Precio: 11,95 €



Star Wars: Agente del Imperio. Eclipse de hierro

Tras la aparente caída de los sith, la República inicia un período de desidia y corrupción aprovechado por el senador Palpatine para erigirse como Canciller Supremo. El libro está ambientado tres años antes de *Star Wars IV: Una nueva esperanza*.

Libro publicado por: Planeta de Agostini
Precio: 12,95 €



World of Warcraft: La perla de Pandaria

Li Li es una joven pandaren que anhela vivir aventuras, así que decide huir de su hogar y viajar por Azeroth en busca de su tío Chen Cerveza de Trueno. Durante su periplo, Li Li conoce a fascinantes personajes y criaturas.

Libro publicado por: Norma
Precio: 18,00 €

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Unos superhéroes coleccionistas

Los héroes y villanos de DC Comics han subido al ring para darse de tortas, pero lo han hecho sin descuidarse. Esta edición coleccionista incluye un cómic, una figura de 23 centímetros de Batman y Wonderwoman, una caja metálica y un DLC con tres "skins".

Más información en:
www.injustice.com
Precio: 104,95 €



Tartas con sabor a invasión espacial

La creación de postres culinarios es todo un arte, pero no puede existir si antes no se tienen los moldes apropiados. Aquí tenéis uno que tiene potencial para hacer tartas con un sabor muy retro: uno inspirado en *Space Invaders*. ¿No notáis ya el regustillo a alienígena?

Más información en:
quelovendan.com
Precio: 15,90 €

Camúflate como un tanque

Wargaming, el estudio desarrollador del famoso MMO *World of Tanks*, ha llegado a un acuerdo con J!NX, fabricante especialista en ropa inspirada en videojuegos. En su página web se pueden adquirir diversas prendas del juego de guerra.

Más información en:
www.JINX.com
Precio: 17,99 € (camisetas), 37,99 € (sudadera)



Link siempre ha sido un figura

Medicom Toys ha ideado esta figura de 30 centímetros del protagonista de *Zelda: Skyward Sword*, que tiene dieciséis puntos de articulación, dos cabezas intercambiables y ropas de tela. Se pondrá a la venta en noviembre, pero ya se puede reservar, aunque a un precio prohibitivo.

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 314,90 €

EL MES QUE VIENE

THE LAST OF US

Dos supervivientes al límite nos aguardan en la aventura más esperada de PS3. El apocalipsis nunca tuvo una pinta tan atractiva.

A LA VENTA EL 17 DE MAYO

Y ADEMÁS...

Primer mordisco a Castlevania Lords of Shadow 2

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Javier Abad

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Jorge García

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadie, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

DIRECTOR DE HOBBYCONSOLAS.COM: José Luis Sanz

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera

ÁREA DE VIDEOJUEGOS
DIRECTOR DE ÁREA: Manuel del Campo
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val

PUBLICIDAD
DIRECTORA DE MARKETING Y PUBLICIDAD: Belén Fernández
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTOR COMERCIAL: José Manuel Saco
EQUIPO COMERCIAL: Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real.
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Lucia Martínez
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L..
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Asesor Serv. Producción: Asedict Gestion Editorial S.L.
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Asesor Servicios Producción: Asedict Gestión Editorial S.L.
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por ojd



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.




DEAD-
POOL
BORN to PLAY
HOBBY
CASTLEVANIA
MIRROR OF FATE
MARVEL
SalvadorEspin.es



HOBBY CONSOLAS
BATTLEFIELD 4
18
www.pegi.info
DICE
FROSTBITE 3
...PRESENTACIÓN DE CUALQUIER ARMA O VEHÍCULO EN ESTE JUEGO NO ...PLICA AFILIACIÓN, PATROCINIO O RESPALDO POR PARTE DEL FABRICANTE DE DICHO ARMA O VEHÍCULO.
© 2013 Electronic Arts Inc. Battlefield, Battlefield 4, Frostbite 3 y el logotipo de DICE son marcas comerciales de EA Digital Illusions CE AB. EA y el logotipo de EA son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. Los nombres, diseños y logos de todos los productos son propiedad de sus respectivos dueños y usados bajo su permiso. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.
EA